



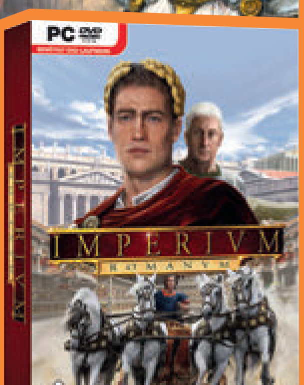
20 Jahre Blizzard
Undercover bei Saturn
Nie mehr PC-Demos?!

2 VOLLVERSIONEN AUF DVD



HEROES 5 OF MIGHT AND MAGIC

Zeitlos geniale Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Rundenstrategie



IMPERIUM ROMANUM

Werden Sie zum Herrscher des Römischen Reichs!

WELTEXKLUSIV

RISEN 2

Bessere Grafik, größere Spielwelt, komplexere Quests: Wir haben das deutsche Mega-Rollenspiel live gesehen.

ENDLICH IM TEST

DRAGON AGE 2
BULLETSTORM
SHOGUN 2

ERSTE HANDFESTE INFOS!

BATTLEFIELD 3

Neue Grafik-Engine, Solo-Kampagne im Nahen Osten!

PC GAMES ENTHÜLLT

THE DARKNESS 2

Düster und brutal: Comic-Shooter mit toller Atmosphäre







03/11 | € 5,50
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL

Allein unter Piranhas

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Werden Sie PC-Games-Fan auf:
facebook
facebook.de/pcgamesde

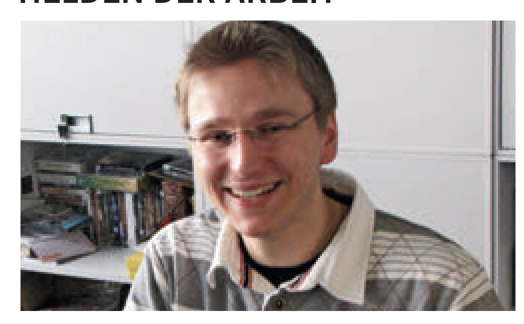
FREITAG | 4. Februar 2011
Schweden, Australier, Franzosen, Kanadier, Deutsche: Wenn Spiele wie **Battlefield 3** (Seite 60), **Crysis 2** (Seite 52) oder **Skyrim** (Seite 38) zum allerersten Mal live vorgestellt werden, drängeln sich Dutzende Journalisten aus aller Welt in den Meeting-Räumen des Entwicklers. Am heutigen Freitag ist das anders: Für die weltexklusive Enthüllung von **Risen 2** nimmt sich Piranha-Bytes-Designer Björn Pankratz einen Tag lang Zeit für PC-Games-Redakteur Sebastian Weber. In der Titelgeschichte ab Seite 18 sehen Sie die ersten **Risen 2**-Screenshots überhaupt und erfahren, wie sich das meistgekaufte Rollenspiel des Jahres 2009 weiterentwickelt.

DIENSTAG | 8. Februar 2011
Happy Birthday, Blizzard: Das **Diablo-Starcraft-Warcraft-World-of-Warcraft**-Studio feiert heute seinen 20. Geburtstag – und seit fast 19 Jahren begleitet PC Games den Weg vom kleinen Drei-Mann-Studio hin zu einem milliardenschweren Giganten. In diesen 20 Jahren hat uns Blizzard großartige Momente beschert und die Welt der PC-Spiele so nachhaltig geprägt wie kein anderer Hersteller. Wir gehen dem „Phänomen Blizzard" auf den Grund: Mit dieser Ausgabe (Seite 116) fällt der Startschuss für eine große Report-Serie, die mit dem 15-jährigen Jubiläum von **Diablo** im Herbst endet. Wir stellen Spiele, Serien und ihre Macher vor, lassen aber natürlich auch Kritiker zu Wort kommen.

SAMSTAG | 12. Februar 2011
Wer heute in der Spieleabteilung des Nürnberger Saturn-Marktes vorbeischaut, hat die Chance, von einem waschechten Spiele-Redakteur beraten zu werden: Toni Opl mischt sich inkognito unter die Saturn-Verkäufer und verrät Ihnen ab Seite 108, wie es hinter den Kulissen der „Geil ist geil"-Märkte tagtäglich zugeht. Unser kleines Experiment ist Teil der neuen Report-Rubrik, die sich diesmal unter anderem auch mit dem „Demo-Schwund" beschäftigt. Denn die Zahl der Spiele-Demos ist massiv zurückgegangen: Noch vor zehn Jahren gab es sie zu fast jedem Spiel, heute muss man die Ausprobier-Versionen mit der Lupe suchen. Warum ist das so? Und was sagen Spieler und Entwickler dazu? Natürlich freut sich die Redaktion über Ihre Meinung und Ihre Fragen rund um die Themen des aktuellen Hefts (redaktion@pcgames.de).

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Wie kann bitte jemand schon „Held der Arbeit" werden, wenn er sein Volontariat erst zum 1. Februar angetreten hat? Peter Bathge hat sich diese Vorschusslorbeeren verdient, denn er unterstützt die Redaktion seit Jahren bei Sonderheften und Guides für PC Games Extended (unter anderem zu **Fallout: New Vegas**, **Mass Effect 2**, **Anno 1404** usw.). Herzlich willkommen im Team, Peter!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Runes of Magic"
Die neueste Ausgabe unseres Schwestermagazins **PC Games Runes of Magic** (erscheint alle zwei Monate) enthält jede Menge Klassen- und Instanz-Guides, einen Code für wertvolle Ingame-Items plus einen Berufe-Guide zum Herausnehmen. Das Heft gibt's überall im Handel und unter shop.pcgames.de.



PC Games Premium 03/11
Die aktuelle Ausgabe ist auch als Premium-Version erhältlich, die neben dem DVD-Heft auch den begehrten, 160 Seiten starken PC-Games-Reiseführer zu **World of Warcraft: Cataclysm** sowie zwei Poster enthält. Bestellen können Sie es unter shop.pcgames.de, Abonnenten erhalten das Paket versandkostenfrei zum Sonderpreis!

INHALT 03/11

AKTUELLES
ab Seite 8

HARDWARE
ab Seite 131

THEMA

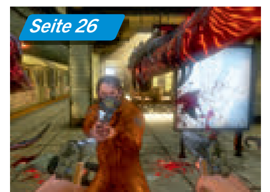
MAGAZIN
ab Seite 108

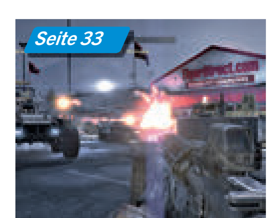
MODS & MAPS
ab Seite 124

SERVICE

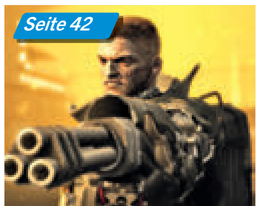
VORSCHAU
ab Seite 16







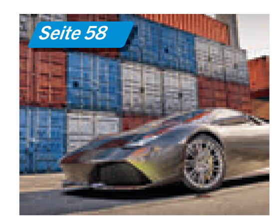




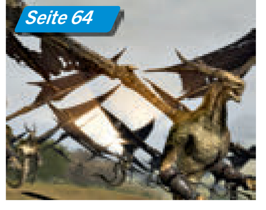












ab Seite 68


Seite 70

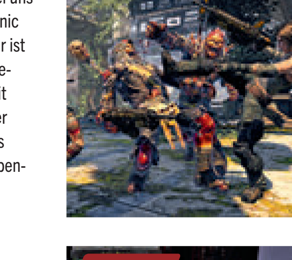
DRAGON AGE 2

Aufwendiger inszenierte Kämpfe, mehr Action und aufgebohrte Grafik sind die Aushängeschilder des neuen Bioware-Meilensteins. Dafür müssen Fans mit Einbußen im RPG-Teil leben. Wie wirken sich die Neuerungen auf die Qualität aus? Mit dieser und anderen brennenden Fragen beschäftigt sich **Dragon Age**-Experte Stefan Weiß in unserem Mega-Test!


Seite 76

DEAD SPACE 2

Und er darf doch bei uns erscheinen: Electronic Arts' Horror-Shooter ist knallharte Erwachsenenunterhaltung mit Gruselgarantie. Aber macht Isaac Clarkes zweites Weltraumabenteuer auch Spaß?


Seite 82

BULLETSTORM

Wunder geschehen immer wieder: EAs brutaler Ego-Shooter erscheint bei uns in einer massiv geschnittenen Fassung. Ob und wie sich das auf den Spielspaß auswirkt, erfahren Sie im Test.


Seite 84

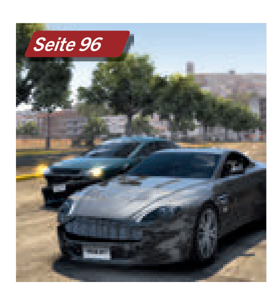
TOTAL WAR: SHOGUN 2

Zurück nach Japan: Die Strategie-Experten von Creative Assembly schicken Sie wieder in das Reich der aufgehenden Sonne, um epische Schlachten zu schlagen.


Seite 92

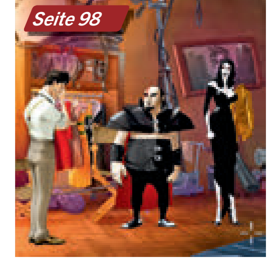
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

Überarbeitetes Gameplay und sechs spielbare Fraktionen: Das zweite Add-on zur erfolgreichen Strategiereihe bringt viele Neuerungen mit sich.


Seite 96

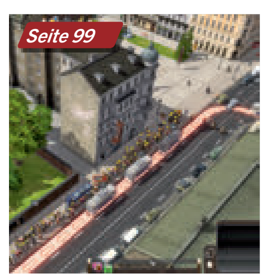
TEST DRIVE UNLIMITED 2

Ein sonniges Inselparadies, massig PS-starke Nobelkarossen und menschliche Gegner, so weit das Auge reicht: Namco Bandais Online-Raserei kann nur gut werden, oder etwa doch nicht?


Seite 98

THE NEXT BIG THING

In Hollywood sind die Monster los! Wir verraten, was das neue Adventure der **Runaway**-Macher taugt.


Seite 99

CITIES IN MOTION

Bewegende Momente sind hier keine Seltenheit: Bauen Sie in den Städten Berlin, Wien, Amsterdam und Helsinki ein umfassendes Transportnetzwerk zu Lande, zu Wasser und in der Luft!


Seite 100

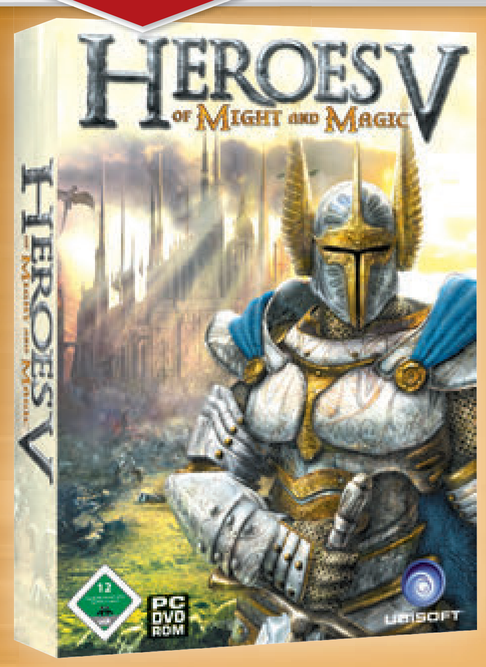
MAGICKA

Humoriges Action-RPG mit starkem Fokus auf kooperativem Spiel: Vier mächtige Zauberer kämpfen sich durch eine abgedrehte Fantasy-Welt.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

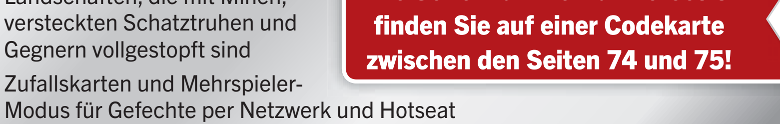
VOLLVERSION auf DVD

Heroes of Might & Magic 5



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fortsetzung der bekannten Runden-Strategie-Reihe
- Sechs spielbare Völker und ebenso viele Kampagnen mit jeweils fünf Missionen
- Wendungsreiche Geschichte voller Verrat und Intrigen
- Spannende, fordernde Taktikkämpfe im Rundenmodus
- Über 40 zu rekrutierende Kreaturen für Ihre Armeen
- Dutzende auswählbare Heldenfähigkeiten und Artefakte
- Detailverliebt gestaltete Landschaften, die mit Minen, versteckten Schatztruhen und Gegnern vollgestopft sind
- Zufallskarten und Mehrspieler-Modus für Gefechte per Netzwerk und Hotseat


Die Seriennummer für Heroes 5 finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75!



Viel zu entdecken
Auf den riesigen Karten erkunden Sie Zug um Zug die Umgebung, erobern Gebäude wie Goldminen oder Bauernhöfe und stellen sich den in großer Zahl auftretenden Monstergruppen oder feindlichen Helden zum Kampf. Unter den saftig grünen Wiesen und rauschenden Wäldern der Oberwelt erstreckt sich zusätzlich ein verzweigtes Tunnelsystem, in dem untote Kreaturen, Drachen und andere Widersacher lauern. Die Suche nach Schätzen und der Aufstieg des Helden in immer höhere Levelstufen motiviert wochenlang.



Fordernder Schlagabtausch
Vor den Kämpfen stellen Sie Ihre Truppen taktisch klug auf. Da jede Kreatur pro Runde nur eine Aktion ausführen kann, müssen Sie abwägen: Rücken Sie mit den Rittern in Richtung der gegnerischen Bogenschützen vor, attackieren Sie die Nahkämpfer der anderen Seite oder lassen Sie die Lanzenträger eine Verteidigungsposition einnehmen?

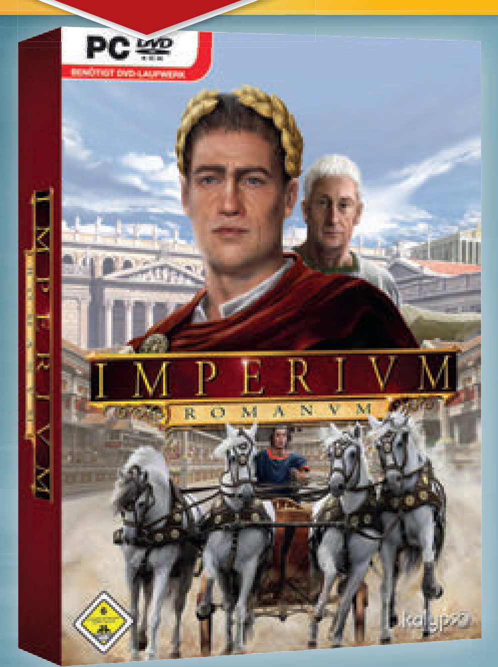
Minimale Systemanforderungen:
- CPU: 1,5 GHz (Einkernprozessor)
- Arbeitsspeicher: 512 Megabyte
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 64 MB
- Benötigter Festplattenspeicher: 2 Gigabyte

Installationsanweisungen:
Installieren Sie das Spiel über das Autostart-Menü, geben Sie die Seriennummer von unserer Codekarte ein und spielen Sie den Patch 1.06 (ebenfalls auf DVD) auf.



VOLLVERSION auf DVD

Imperium Romanum



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Aufbau-Strategie, die Sie als Städtebauer ins alte Rom versetzt
- Umfangreiche Kampagne und zusätzliche Einzelszenarien
- Dutzende zu errichtende Gebäude, von Weizenfarmen und Weinbergen über öffentliche Bäder und Tempel bis hin zu Triumphbögen und dem Kolosseum
- Steigende Ansprüche Ihrer Bürger lassen sich nur mit Organisationstalent und ständiger Expansion befriedigen.
- Feindliche Barbarenhorden greifen Ihre Siedlung an und treffen auf römische Reiter, Bogenschützen und Schwertkämpfer.
- Ereigniskarten lockern die Missionen mit Katastrophen und Nebenaufträgen auf.
- Intuitive Mausbedienung mit praktischem Kreismenü für den Gebäudebau



Der Aufstieg Roms
In der 16 Aufträge langen Kampagne beginnen Sie als Statthalter einer kleinen Gemeinde und dienen sich langsam in der Hierarchie nach oben, bis Sie am Ende für den Ausbau späterer Weltmetropolen verantwortlich sind. Um die prächtigsten Bauwerke aus dem Boden zu stampfen, sammeln Sie neben Holz und Steinen auch seltene Rohstoffe wie Marmor. Nebenbei handeln Sie mit anderen Städten und bemannen die Mauern Ihrer Siedlung mit Soldaten, welche die aggressiven Barbaren vor den Toren in Schach halten.



Bedürfnisse befriedigen
Je mehr Luxusgüter und Kulturstätten Ihre Stadt besitzt, umso vermögender werden die Einwohner der Siedlung – und umso höher gestalten sich deren Ansprüche. Damit Sie von den Steuerabgaben reicher Villenbewohner profitieren, errichten Sie Tempel, Theater, Marktplätze und das Stadtbild verschönernde Dekorationen wie Statuen.



Minimale Systemanforderungen:
- CPU: 1,6 GHz (Einkernprozessor)
- Arbeitsspeicher: 512 Megabyte
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 256 MB
- Benötigter Festplattenspeicher: 2 Gigabyte

GELIEBTER FEIND | Gefährlich und zugleich urkomisch: Die Wachdrohnen sind wieder da.

RAFFINIERT | **Portal 2** führt den Spieler Schritt für Schritt auf den Pfad des cleveren Um-die-Ecke-Denkens – ein motivierendes Spielerlebnis!

PORTAL 2

Kniffelige Koop-Knobelei

Erstmals konnten wir den Koop-Modus von **Portal 2** selbst spielen und waren begeistert: Wer sich einmal als dynamisches Duo durch Glados' fiese Experimentierkammern geknobelt hat, kann kaum glauben, dass dieses Spiel auch als Soloabenteuer funktioniert. Der Einstieg fällt dabei unheimlich angenehm aus: Die sympathische, witzige Präsentation sorgt dafür, dass sich auch **Portal**-Profis gut unterhalten fühlen, während die anfangs einfachen Rätsel auch Neulingen genug Chancen lassen, sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. Der Einsatz von insgesamt vier Portalen (zwei pro Spieler) ermöglicht neue, ausgefuchste Lösungswege, die einem aber schnell in Fleisch und Blut übergehen. Per Tastendruck weisen Sie Ihren Mitspieler auf Schalter hin oder zeigen ihm, wo er seine Portale Ihrer Meinung nach setzen sollte, anschließend wird kumpelhaft abgeklatscht. Trotz der oft komplexen Kopfnüsse funktioniert die nonverbale Kommunikation tadellos. Die Koop-Kampagne soll in etwa so umfangreich ausfallen wie der storylastige Solomodus. ❑

Info: http://www.thinkwithportals.com/

BRUTZEL! | Laser und Portale ermöglichen so manchen frechen Streich – kaum ein Koop-Modus bot bisher so viel Potenzial für Neckereien.

KATAPULT | Durch geschickt gesetzte Portale verleihen Sie den Protagonisten Schwung.

Christoph meint: Mein einziges Negativerlebnis mit **Portal 2** war das plötzliche Ende der Pressedemo. Es lässt sich kaum in Worte fassen, was für ein unglaublich gutes Gefühl die sympathische Präsentation, das flüssige Gameplay und die perfekt auf Koop ausgelegten Herausforderungen hinterließen. Valve ruht sich hier nicht auf alten Lorbeeren aus, überlässt nichts dem Zufall. Jede Knobelkammer ist durchdesignt, als wäre **Portal** nie etwas anderes als ein Kooperativ-Puzzler gewesen. Dieses Spielerlebnis sucht bis dato seinesgleichen.

Hinweis: Aus „Magazin" wird „Aktuelles"!

Ihnen ist es bestimmt schon aufgefallen: Anstelle der üblichen Auftaktseite für unsere Rubrik „Magazin" beginnt hier nun die Rubrik „Aktuelles". Diese Seiten umfassen wie gewohnt große und kleine Meldungen rund um das Thema PC-Spiele und bilden einen lockeren Leseeinstieg ins Heft. Unsere bewährte Rubrik „Magazin" gibt es aber natürlich auch weiterhin – Reportagen, Specials, Interviews zu aktuellen Themen und dergleichen finden Sie von nun an weiter hinten im Heft, in dieser Ausgabe ab der Seite 108. Es verschwinden also definitiv keine Inhalte aus Ihrer PC Games – nur Reihenfolge und Bezeichnungen einiger Rubriken haben sich leicht geändert. ❑



Thorsten Küchler

„Die Kuh ist abgemolken, bringt sie zum Software-Schlachthof!"

Mai 2006: Activision kauft Red Octane für 100 Millionen US-Dollar und sichert sich damit die lukrativen Rechte an **Guitar Hero**. Februar 2011: Activision verkündet das Ende der Klampfenserie. Vorstandsmitglied Eric Hirschberg erklärt lapidar: „Wir können diese Spiele angesichts des Marktes nicht profitabel machen." Was Herr Hirschberg verschweigt: Activision hat einen großen Anteil am Untergang der ruhmreichen Musikspiel-Serie! Unzählige Ableger und Updates ohne wirkliche Neuerungen haben dafür gesorgt, dass die Käufer die Lust am Wohnzimmer-Rock verloren haben. Eine Schande, denn das einst so geniale „Jeder kann ein Saitenvirtuose sein"-Prinzip ist einer Geldschneiderei gewichen, die selbst dem konsumfreudigsten Musikfan irgendwann aufgefallen ist. Hoffentlich lernen die Damen und Herren in den Schaltzentralen der Mega-Publisher aus diesem Beispiel. Sonst heißt es irgendwann: „Wir können diese Hersteller angesichts ihrer Geldgier nicht mehr ertragen!"

HORN DES MONATS*
WOLFGANG FISCHER



In seinem Test zu **Dawn of War 2: Retribution** behauptete Kollege Fischer: „Die Tyraniden-Kampagne unterscheidet sich von den anderen. Hier **stören** Sie nur eine Heldeneinheit und dürfen auch nur diese mit neuen Gegenständen und Fähigkeiten ausstatten." Wolfgang, so ein asoziales Verhalten dulden wir hier nicht bei PC Games. Spüre unseren Horn!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



Zum
50
Jubiläum:
* Wir feiern in 2011 50 Jahre Saturn. Am
1.7.1961 eröffnete der erste Markt in Köln.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
2	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
4	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
5	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
6	Two Worlds 2	Topware	Test in 12/10	Wertung: 88
7	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
8	Fallout: New Vegas	Bethesda	Test in 11/10	Wertung: 84
9	The Witcher Enhanced Edition	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
10	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90

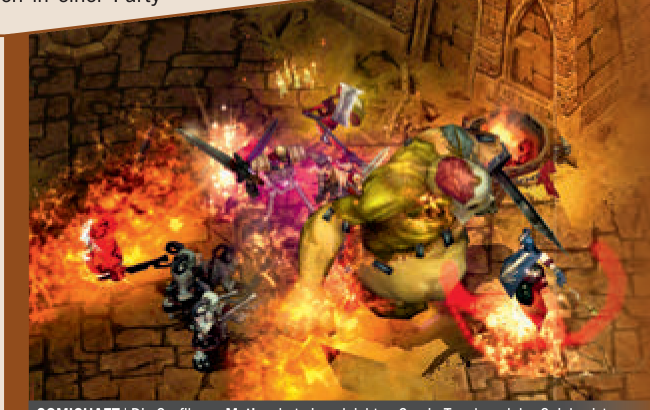
MYTHOS

Hack&Slay-MMO mit Diablo-Charme

Frogster war bei uns zu Besuch und präsentierte die aktuelle Version von **Mythos**, zu dem auch kürzlich die Closed Beta gestartet ist. **Mythos** bietet eine Mischung aus typischem Online-Rollenspiel und Hack&Slay-Spaß à la **Diablo 2**. Wie in dem großen Vorbild von Blizzard bereinigen Sie Dungeons von Monsterhorden, erbeuten unzählige Items und entwickeln stetig Ihren Helden weiter. Sie können sowohl alleine losziehen als auch in einer Party spielen. Dazu kommen genretypische Features wie PvP-Kämpfe, ein Fraktionssystem sowie ein Auktionshaus. Ähnlich wie **Runes of Magic** bietet Frogster auch **Mythos** auf Free2Play-Basis an, Sie zahlen also keine Grundgebühr für die Online-Monster-Jagd. Mehr dazu erfahren Sie in unserer **Mythos**-Vorschau nächste Ausgabe. ❑

Info: www.mythos-europe.com

Viktor meint: Als alter **Diablo**-Fan gefällt mir der Ansatz von **Mythos** ganz gut. Vor allem das tiefgründige Crafting-System und die zahlreichen Möglichkeiten, die Ausrüstung des Helden zu pimpen, offenbaren sehr viel Potenzial. Wenn die Entwickler nun noch den öden Spieleinstieg überarbeiten und nicht am Endgame-Content sparen, sehe ich in **Mythos** eine gute Möglichkeit, die lange Wartezeit auf **Diablo 3** zu verkürzen.



COMICHAFT | Die Grafik von **Mythos** hat einen leichten Comic-Touch und das Spiel geizt nicht mit farbenfrohen Zaubereffekten. Albern wirkt **Mythos** dadurch trotzdem nie.

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Neue Richtung für die Western-Reihe

Mit **Call of Juarez: The Cartel** weicht Ubisoft deutlich von dem Konzept der gelungenen Vorgängerspiele ab: Anders als **Call of Juarez** (2006) und **Call of Juarez: Bound in Blood** (2009) spielt der dritte Teil nicht mehr in einem klassischen Wildwest-Szenario, sondern schlichtweg in der Gegenwart. Die polnischen Entwickler Techland (**Chrome**) versprechen dabei einen Shooter, der klassische Western-Elemente mit einer modernen Geschichte und interessanten Charakteren verbindet: Der Spieler besucht unter anderem das kalifornische Los Angeles und kämpft sich von dort bis nach Juarez in Mexiko vor. Zudem soll das Spiel „eine große Auswahl an Gameplay-Optionen" bieten – was immer das heißen soll. Bedenkt man die vielen Gewalttaten, die täglich in Teilen Mexikos aufgrund der dort tobenden Drogenkriege begangen werden, kann man nur hoffen, dass Techland in dem Spiel allzu deutliche Bezüge zur Realität vermeidet. **Call of Juarez 3** erscheint noch diesen Sommer für PC, Xbox 360 und Playstation 3. ❑

Info: www.callofjuarez.com

▲ **MODERN** | Anders als seine Vorgänger spielt **The Cartel** nicht mehr im Wilden Westen. Wie realistisch die Bezüge zur aktuellen Geschichte Mexikos ausfallen, ist nicht bekannt.

COWBOYS | Entwickler Techland hatte zuletzt mit **Call of Juarez: Bound in Blood** einen guten Ego-Shooter abgeliefert. Fraglich ist da, ob die Fans der Reihe den Wechsel in ein herkömmliches Gegenwartsszenario begrüßen.

ZEIT²

Innovativer Arcade-Ballerspaß



FORDERND | In den späteren Levels zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an, sodass Sie wirklich dringend auf die originellen Zeitreise-Tricks angewiesen sind.

Im Kern ist **Zeit²** ein klassisches Sidescrolling-Shoot-'em-Up: Sie steuern eine weiße Kugel über den Bildschirm, feuern auf ständig anströmende Gegner und heimsen Punkte dafür ein. Wie der Name schon andeutet, liegt die Besonderheit des Titels in der Manipulation der Zeit. Im Laufe des Spiels sammelt sich Zeitreise-Energie an, mit der Sie das Geschehen entweder temporär zurückdrehen oder beschleunigen. Die Erhöhung der Spielgeschwindigkeit steigert die Punktzahl für Abschüsse. Wenn Sie die Zeit zurückdrehen, entsteht ein Schatten Ihrer Kugel, der die vorherigen Aktionen wiederholt, während Sie mit dem Original erneut auf Feinde ballern oder Power-ups aufsammeln. Selbst eine direkte Interaktion mit dem Schatten ist möglich. Schießen Sie beispielsweise auf das Double, folgen daraus mächtige Spezialattacken. **Zeit²** erhalten Sie für etwa zehn Euro ausschließlich über die Downloadplattform Steam.
PC Games meint: Die cleveren Zeitspielereien bieten viel Spaß und sind schnell erlernt, jedoch schwer zu meistern, was zum Ausprobieren motiviert. Trotz mehrerer Spielmodi hat uns die kurze Spieldauer jedoch etwas enttäuscht. ❑

Info: http://store.steampowered.com/app/33390

DER HERR DER RINGE: DER KRIEG IM NORDEN

Als Heldentrio auf große Orkjagd gehen!

ELBENMAGIER | Die spitzohrige Dame fungiert als Heilerin und beherrscht Zauber.

DUNEDAIN | Der Waldläufer ist auf Fernkampf spezialisiert.

Parallel zu den aus Buch und Film bekannten Ereignissen der **Herr der Ringe**-Trilogie tummeln Sie sich in **Der Krieg im Norden** von Warner Bros. mit drei Helden (Waldläufer, Krieger, Magierin) in Mittelerde, um Saurons Pläne zu vereiteln. Sie starten dabei im Auenland, im lauschigen Sarnfurt. Der Ort ist einer von mehreren Stützpunkten im Spiel, an denen Ihre Helden shoppen, neue Aufträge ergattern und mit anderen Charakteren reden. Im Verlauf des Spiels bereisen Sie bekannte Orte wie Bree oder die Hügelgräberhöhen, entdecken aber auch neue, unverbrauchte Orte, wie das zuvor erwähnte Sarnfurt. Auf Ihren Reisen treffen Sie mitunter auf bekannte Charaktere wie etwa Aragorn.

Sie steuern immer eine der drei Figuren, die anderen beiden übernehmen entweder die KI oder menschliche Mitspieler. Dabei steht das Zusammenspiel des Teams im Mittelpunkt. Die Kampf-Philosophie: Was ein Held auslöst, nutzt häufig auch den beiden anderen Charakteren. Das gilt für viele der Skills, die Sie im Laufe der Zeit freischalten. So können etwa die beiden anderen Figuren unter den magischen Schutzschild der Magierin schlüpfen, der Pfeile abprallen lässt und für Heilung sorgt. Der Krieger zieht dagegen mit seinen Schreien die Aufmerksamkeit von Feinden auf sich und stärkt seine Gefährten. Darüber hinaus versprechen spannende Bosskämpfe, viele Items zum Sammeln und die brachial umgesetzte Action viel Kurzweil. Bleibt zu hoffen, dass die Portierung von Konsole gelingt. ❑

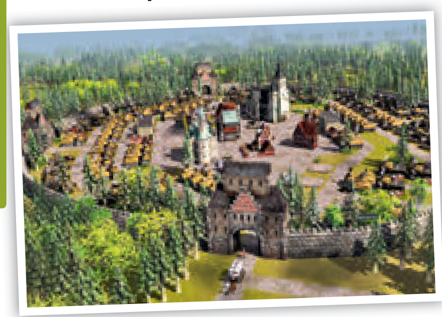
Info: www.derkriegimnorden.de/

FILMVORLAGE | Figuren wie dieser Troll könnten glatt aus den Kinostreifen stammen.

SCHRECKGESTALT | Die Fellbestien und ihre Reiter stellen harte Gegner im Spiel dar.

PATRIZIER 4: AUFSTIEG EINER DYNASTIE

Add-on bringt Koop-Mehrspielermodus



Fans der urdeutschen Wirtschaftssimulation **Patrizier 4** erhalten bereits Ende März neues Futter. Kalypso kündigte das erste Add-on **Aufstieg einer Dynastie** an und veröffentlichte erste Screenshots. Neben kleineren Verbesserungen bietet die Erweiterung sechs neue Szenarien, acht weitere Städte in vier frischen Regionen, ein Landhandelsnetz mit 25 Routen und eine komplett überarbeitete Seekarte. Das größte Feature ist jedoch der neue Koop-Mehrspielermodus, bei dem zwei bis vier Spieler gleichzeitig über das gemeinsame Unternehmen wachen. Der Modus verfügt über eine Drop-in-/Drop-out-Funktion, einen Text- sowie einen Voice-Chat und funktioniert wahlweise über ein LAN oder das Internet. ❑

Info: www.patrizier4.de

ELEMENTS OF WAR

Neues von der Schlechtwetterfront

Und nochmal Kalypso: Der Publisher veröffentlicht im März 2011 eine lokalisierte Version des Strategiespiels **Elements of War**. Das vom russischen Studio Lesta entwickelte Werk ist bereits im Mehrspieler-Modus als Free-2-Play-Version online verfügbar. Kalypsos Verkaufsfassung bietet hingegen eine Einzelspielerkampagne mit drei Fraktionen, zwölf Missionen sowie 40 Einheiten- und Waffentypen. Die Besonderheit des Spiels: Auf den Schlachtfeldern der nicht allzu entfernten Zukunft nutzen die Parteien nicht nur klassisches Kriegsgerät, sondern setzen dank futuristischer Wettergeräte auch Tornados, Erdbeben und andere Naturkatastrophen ein. ❑

Info: www.elements-of-war.com/en/



Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Microsoft	2011
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	2. Quartal 2011
	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	März 2011
	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
Seite 60	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMOG	Gamigo	2011
▶	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	20. Mai 2011
Seite 82	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2011
	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	3. Quartal 2011
Seite 52	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März 2011
▶	Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	1. April 2011
Seite 76	Dead Space 2	Action	Electronic Arts	März 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros.	2011
Seite 42	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	2. Quartal 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
▶	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	24. Mai 2011
Seite 70	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	2011
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
▶	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	6. Mai 2011
▶	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	27. Mai 2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	1. Quartal 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
▶	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	Mai 2011
Seite 48	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt
	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	2011
	Haunted	Adventure	Jowood	1. Quartal 2011
Seite 33	Homefront	Ego-Shooter	THQ	15. März 2011
▶	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	3. Juni 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
Seite 64	King Arthur 2	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	November 2011
	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro 2034	Ego-Shooter	THQ	2012
Seite 54	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	2011
Seite 66	Mount & Blade: With Fire & Sword	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	2. Quartal 2011
Seite 58	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	24. März 2011
	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2011
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	22. April 2011
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	Mai 2011
	Rift	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	1. März 2011
Seite 18	Risen 2	Rollenspiel	Deep Silver	2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	STALKER 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
Seite 67	Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	1. Quartal 2011
Seite 96	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	11. Februar 2011
Seite 26	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	Herbst 2011
Seite 38	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	30. März 2011
Seite 98	The Next Big Thing	Adventure	Crimson Cow	4. Februar 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Juli 2011
Seite 84	Total War: Shogun 2	Echtzeit-Strategie	Sega	15. März 2011
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Atlus	1. Quartal 2011
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2. Quartal 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 92	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	1. März 2011
	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	Sommer 2011
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



DAS WURDE AUCH ZEIT | Publisher Bethesda hat sich endlich auf einen Veröffentlichungstermin für den ambitionierten Mehrspieler-Shooter **Brink** festgelegt: Die Online-Gefechte beginnen am 20. Mai.



GAUMENFREUDEN | Das Jump & Run **Trine 2** erweitert das Spielprinzip des beliebten Vorgängers um eine Online-Funktion für den Koop-Modus. Die märchenhafte Grafik hat sich dagegen kaum verändert – gut so!

SHADOW HARVEST

Stealth-Action-Mix angespielt



DYNAMISCHES DUO | Aron Alvarez und Myra Lee sind ein ungleiches Team.

ALLES KAPUTT | Einige Bestandteile der Levels sind komplett zerstörbar.

Der Spielansatz von **Shadow Harvest**, das von den Black Lion Studios in Hannover entwickelt wird, ist relativ frisch. Der Titel vermischt nämlich krachende Shooter-Action mit ruhigen Schleichpassagen – je nachdem welchen der beiden Protagonisten Sie gerade steuern. Da wäre zum einen der Haudrauf-Marine Aron Alvarez, der bevorzugt mit großkalibrigen Waffen hantiert. Und dann ist da noch die Phantom-Ops-Agentin Myra Lee, die lieber verdeckt vorgeht und auf ihre Hightech-Ausrüstung vertraut, mit der sie sich sogar für kurze Zeit unsichtbar machen kann. Während einiger Missionen wechseln Sie fließend zwischen den beiden Hauptcharakteren und gelegentlich muss das ungleiche Duo auch Hand in Hand arbeiten, um den nächsten Levelabschnitt zu erreichen. Wir durften bereits ein komplettes Kapitel von **Shadow Harvest** Probe spielen, das in Somalia angesiedelt war und sieben Missionen umfasste. Spätere Schauplätze werden den Spieler noch nach Dubai und Kuba führen und sollen einen ähnlichen Umfang besitzen. Technisch machte das Spiel bereits einen recht guten Eindruck. Geplanter Veröffentlichungstermin ist der 15. April 2011. ❑

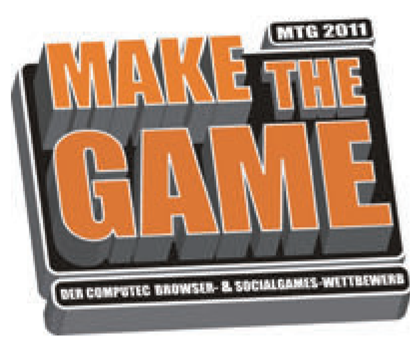
Info: www.shadowharvest.com



Patrick meint:
Ein interessanter Mix, den uns Black Lion mit **Shadow Harvest** präsentierte. Für spätere Levels hoffe ich auf mehr Interaktion der beiden Protagonisten, denn gerade dieses Element fühlt sich neu an und sorgt für spielerische Abwechslung. Der Titel benötigt aber noch einiges an Feinschliff. Teilweise hatte ich große Probleme, das nächste Missionsziel zu lokalisieren, und die Schleichpassagen waren an einigen Stellen viel zu schwer.

MAKE THE GAME

Hoch dotierter Wettbewerb für Spiele-Entwickler



„Make the Game" ist ein Wettbewerb der Computec Media AG, der in diesem Jahr erstmals ausgetragen wird. Spiele-Entwickler können einem Millionenpublikum ihre neuesten Browser-/Social-Games präsentieren und sich dabei einen hoch dotierten Publishing-Vertrag inklusive Cash-Up-Front-Fee und Werbevolumen sichern. Computec Media investiert für die besten Spiele insgesamt bis zu einer Million Euro. Die Qualität der Spiele, die im Rahmen der Spielemesse Gamescom 2011 ausgezeichnet werden, wird eine hochkarätige, fünfköpfige Experten-Jury beurteilen: Hannes Beuck, CEO von Playa Games (**Shakes & Fidget**, **Bloodgame**), Tom Putzki, Dozent an der Games Academy, Gründer von Piranha Bytes (**Gothic**) und Mitgründer der Phenomedia AG (**Moorhuhn**), Petra Fröhlich (Chefredakteurin PC Games), Florian Stangl (Chefredakteur Online der Computec Media AG) sowie Hans Ippisch (Verlagsleiter Computec Media AG) werden bei der Auswahl der Sieger ihre jahrzehntelange Erfahrung im Spielebereich nutzen. Interessierte Entwickler können sich auf der Website www.makethegame.de bis zum 15.04.2011 registrieren und erhalten dann weitere Informationen über die einzureichenden Unterlagen. Die Spiele müssen bis zum 30.6.2011 fertiggestellt sein. Die Bekanntgabe der Gewinner erfolgt auf der Spielemesse gamescom 2011 in Köln. ❑

Info: www.makethegame.de



Marc meint:
Unser neu ins Leben gerufener „Make the Game"-Wettbewerb ist DIE Gelegenheit für Spiele-Entwickler, mit ihrem Spiel richtig durchzustarten und zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Jetzt unbedingt bewerben!

VORSCHAU 03/11

INHALT

ROLLENSPIEL
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION


Seite 42

DÜSTER | Square Enix lud uns dazu ein, den Anfang von **Deus Ex: Human Revolution** zu spielen. Neues über das Fähigkeiten-System und andere interessante Infos lesen Sie in unserer Vorschau ab Seite 42.

STRATEGIE
FROM DUST


Seite 48

GÖTTLICH | Kollege Weber war im schönen Frankreich und hat sich dort die vielversprechende Göttersimulation **From Dust** angesehen. Seinen Eindruck lesen Sie ab Seite 48.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 11.02.11)

1. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11.11.2011
2. **MASS EFFECT 3** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: November 2011
3. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** – Rollenspiel | Namco Bandai – Termin: 17.05.2011
4. **DIABLO 3** – Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
5. **DRAGON AGE 2** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 11.03.2011
6. **CRYSIS 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 25.03.2011
7. **RISEN 2** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: Nicht bekannt
8. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Herbst 2011
9. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION** – Rollenspiel | Square Enix – Termin: 2. Quartal 2011
10. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NC Soft – Termin: Nicht bekannt

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

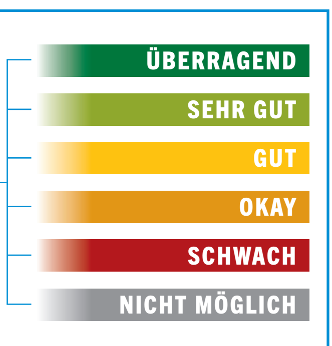


„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!" *Sebastian Weber*

Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

GENRE: Action
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
TERMIN: 4. Quartal 2010

EINDRUCK SEHR GUT



Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



PC
DVD
ROM



FIREFLY



dtp
entertainment
AG
www.dtp-entertainment.com

DAS IST NEU

Risen 2 macht vieles anders als der erfolgreiche Vorgänger:

- Neues Setting: Piraten!
- Verbesserte Spielerführung und gleichmäßigerer Aufbau der Story
- Erstmals Schusswaffen und Kanonen
- Aufgebohrte Technik: aufgehübschte Grafik, Motion Capturing, Gesichtsanimationen
- Kampfsystem und Magie überarbeitet
- Mehrere Inseln per Schiff besuchbar
- Held mit Erinnerungsvermögen

Von: Sebastian Weber

Fluch der Karibik à la Piranha Bytes – die Fortsetzung von Risen geht überraschend neue Wege.

Risen 2

WAS BISHER GESCHAH

Sie haben Risen seinerzeit verpasst? Wir fassen die Geschehnisse des ersten Teils kurz zusammen:

Risen startet damit, dass Ihr Held als Schiffbrüchiger auf einer Insel strandet – ohne Erinnerungsvermögen. Schnell finden Sie heraus, dass die Insel in zwei Lager gespalten ist, die sogenannte Inquisiton und die Banditen. Im Spielverlauf lernen Sie einige Charaktere kennen, etwa Patty, und es stellt sich heraus, dass beide Fraktionen im Grunde dasselbe wollen, nämlich das Eiland vor einem Dämonen, dem sogenannten Titanen, retten. Der Inquisitor, Anführer der Inquisition, ist der Einzige, der weiß, wie man zu diesem Monster im Vulkan der Insel vordringen kann – er möchte dieses aber kontrollieren, nicht unschädlich machen. Nachdem Sie den Inquisitor getötet haben, stellen Sie im Endkampf den Titanen und besiegen auch diesen.

TAXI BITTE | Da **Risen 2** auf mehreren Inseln spielt, bewegen Sie sich zwischen diesen mit Schiffen fort. Ob Sie ein eigenes haben werden, das verraten die Entwickler nicht.

EN GARDE | Piranha Bytes überarbeitet das Kampfsystem und verspricht für **Risen 2** spektakulärere Auseinandersetzungen.

Erinnern Sie sich an den Anfang des Action-Streifens **Stirb Langsam: Jetzt erst recht**? Der Filmheld, der New Yorker Cop John McClane, hat in zwei Filmen zuvor fiese Terroristen besiegt und war ein gefeierter Held. Doch vom Ruhm vergangener Tage ist nichts übrig. Seine Frau ist weg, keiner will mehr etwas von dem abgehalfterten Säufer wissen. Was das alles mit **Risen 2** zu tun haben soll, fragen Sie sich nun vielleicht. Ganz einfach: Diese Ausgangssituation beschreibt sehr gut die Lage des namenlosen Helden im neuen Rollenspiel von Piranha Bytes. Diesen Vergleich zieht Daniel Oberlechner, Brand Manager von Publisher Deep Silver, bei der weltexklusiven Enthüllung von **Risen 2** Anfang Februar in Planegg bei München.

Risen 2 knüpft direkt an die Geschehnisse von Risen an, es hilft also, wenn man mit den Ereignissen und Charakteren aus dem ersten Teil vertraut ist, um dem Spiel leichter folgen zu können: Ihr Held hat auf der Insel Faranga bekanntlich den Feuertitanen besiegt, der Bösewicht, der Inquisitor, ist tot. Doch die Welt konnte der Abenteurer mit diesen Taten letztlich nicht retten. Ganz im Gegenteil: Der bezwungene Titan war nicht der Einzige seiner Art, die restlichen dieser Monster machen sich nach dem Ende von **Risen** über die Welt her und verwüsten weite Teile. **Risen 2** setzt schließlich in Caldera ein. Die Hafenstadt ist die letzte Bastion der Inquisition, befindet sich aber nicht mehr auf Faranga. In der sogenannten Kristallfestung haben die Gutmenschen Unterschlupf gefunden und suchen einen Weg, um den Titanen Herr zu werden. Dieses Unterfangen bedrohen jedoch Seeungeheuer, die ein Versorgungsschiff nach dem anderen versenken. So gelangt kaum mehr Nachschub an Waffen und Nahrung nach Caldera – die Zukunft der Menschheit steht also wieder einmal auf wackeligen Füßen.

Der namenlose Held hält sich unterdessen desillusioniert in Caldera auf. Desillusioniert deshalb, da in **Risen 2** – nicht wie in allen anderen Spielen von Piranha Bytes zuvor – sein Gedächtnis noch wunderbar funktioniert und ihn seine Erinnerungen an die vergangenen Geschehnisse plagen. Vom Kampf gezeichnet – die Augenklappe stammt vom Okular des Inquisitors aus dem Vorgänger – verfällt er dem Alkohol.

Patty, die verführerische Piratenbraut, die der Held im Vorgänger in der Hafenstadt Farangas kennenlernte, ist mit der erbeuteten Schatzkarte ihres Vaters abgehau-

WARUM PIRATEN-SETTING?



Piranha Bytes wagt Neues: Aus dem Fantasy-Mittelalter-Setting wird eine Welt, die von Piraten und Seefahrt bestimmt ist. Doch beides gab es schon in vorangegangenen Spielen:

Piranha Bytes möchte sich eigenen Aussagen zufolge weiterentwickeln und sieht die Piraten eher als seefahrende Banditen – nicht als Freibeuter, wie man sie klischeehafterweise vor Augen hat, mit Papagei auf den Schultern und ahnlichem Schnickschnack.

Die Kerle kamen bereits in **Gothic 2: Die Nacht des Raben** vor (siehe Bild links: Greg), aber auch in der längeren Quest-Reihe von Patty in **Risen**. Somit ist die Umstellung nicht so groß wie es auf den ersten Blick erscheint.



DAS WIRD IN RISEN 2 BESSER

Risen kam bei den Spielern seinerzeit sehr gut an, aber nicht ganz ohne Kritik aus. Wir verraten Ihnen, welche Fehler die Entwickler korrigieren.

EINTÖNIGES ENDE

Die letzten Kapitel in **Risen** spielten nur noch in Dungeons und das einzig mögliche Finale war vorhersehbar. In **Risen 2** wird dagegen der Start eher linear und der Spielverlauf danach mit der Zeit immer offener. Außerdem beeinflussen Entscheidungen den Fortgang des Abenteuers, was bedeuten könnte, dass es diesmal mehr als nur ein Ende geben wird.

HÖLZERNE ANIMATIONEN

Risen hatte das Problem, dass die Bewegungen von humanoiden Charakteren auf nur einem Animationsskelett basierten; dadurch ähnelten sie sich stark. In **Risen 2** setzt Piranha Bytes auf Motion Capturing und Gesischtsanimationen, sodass die Bewegungsabläufe geschmeidig und realistisch wirken.

DETAILARME CHARAKTERE

Die Charaktermodelle in **Risen** basierten mehr oder weniger auf demselben Körper, lediglich der Kopf wurde meist ausgetauscht; so sahen sich die Typen oftmals sehr ähnlich. In **Risen 2** sind die Charaktermodelle aufgeteilt in Stiefel, Hüte, Hosen, Oberteile und so weiter und lassen deshalb mehr Variationen zu.

MATSCHIGE TEXTUREN

Grafisch war **Risen** zwar stimmig, aber nicht auf der Höhe der Zeit. Gerade die Texturen waren eine Schwäche, was daran lag, dass viele Pixeltapeten mehrmals verwendet oder stark gestreckt wurden. In **Risen 2** fallen die Texturen deutlich schärfer aus, wirken plastisch und überzeugen (soweit wir das Spiel gesehen haben) auf ganzer Linie.

SCHLECHTE SPIELERFÜHRUNG

Der Start von **Risen** war hart für Neulinge, da man es direkt mit Gegnern zu tun bekam und somit innerhalb der ersten fünf Minuten bereits scheitern konnte. **Risen 2** nimmt den Spieler zu Beginn mehr bei der Hand und steigert den Schwierigkeitsgrad nach und nach. Außerdem dürfen sich Neulinge Dinge wie eine Minimap, Questmarker und andere Hilfestellungen einblenden. Profis können diese Funktionen aber vermutlich wieder deaktivieren.

RISEN GEGEN RISEN 2: GRAFIKVERGLEICH

Piranha Bytes peppt seine Grafik-Engine deutlich auf, um Risen 2 in ein hübscheres Gewand zu hüllen als den Vorgänger.


RISEN 2


RISEN

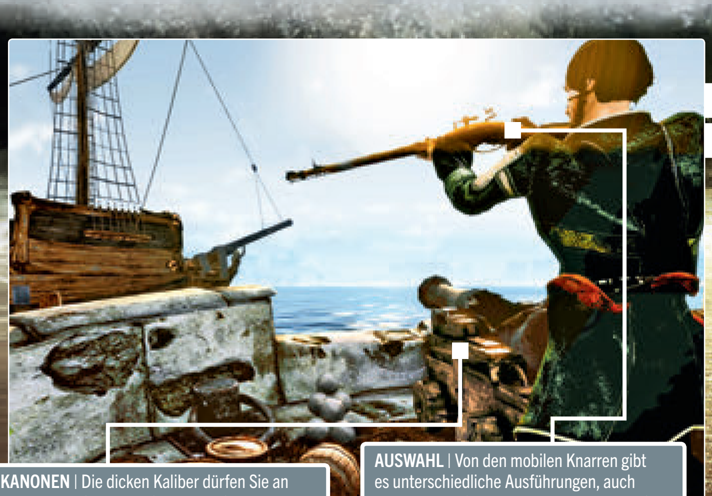
CHARAKTERE

Der Unterschied zwischen **Risen** und **Risen 2** wird bereits auf den ersten Blick deutlich: Die Charaktermodelle besitzen nun viel mehr Finesse, wirken plastischer und lebensechter. Auch die verschiedenen Kleidungsstücke entwerfen die Entwickler glaubwürdiger und mit viel Liebe zum Detail. Außerdem gibt es deutlich mehr Auswahl an Klamotten. Dank der neuen Gesichtsanimationen wirken die Typen im Spiel nicht mehr so starr, sondern besitzen nachvollziehbare Mimik.

en, um den Freibeuter und dessen Schatz zu finden. Das erste Mal greifen Sie schließlich ins Spielgeschehen ein, als der Kommandant von Caldera – ebenfalls ein alter Bekannter: Carlos – den Helden aus seiner Hängematte scheucht, damit er im Hafen hilft. Dort wurde wieder ein Schiff zerlegt, die Trümmer spült es nach und nach ans Ufer. Unter den Überlebenden: Patty. Nachdem Sie die Piratin vor einigen schleimigen Biestern gerettet haben, verrät sie Ihnen, dass sie weiß, wo sich ihr Vater aufhält. Der hat einen Weg gefunden, wie er unbeschadet über die Weltmeere schippern kann. Kurzerhand schließt sich der namenlose Held der hübschen Freibeuterin an, um deren Vater Emanuel Gregorius Stahlbart zu finden, hinter sein Geheimnis zu kommen und so wieder einmal die Welt zu retten.

Wie Ihnen sicher bereits auffällt, ist hier ziemlich oft von Piraten die Rede, und das aus gutem Grund: Piranha Bytes ändert für **Risen 2** die Ausrichtung des Settings – weg vom europäisch angehauchten Fantasy-Mittelalter hin zu Freibeutern. „Wir wollten einfach mal etwas Neues machen", erklärt Björn Pankratz, seines Zeichens Chef der Story-Abteilung bei Piranha Bytes, diesen Schritt. Doch letztlich ist der Schritt nicht so ungewöhnlich, wie er auf den ersten Blick scheinen mag. Immerhin spielten Piraten bereits in **Gothic 2: Die Nacht des Raben** und in **Risen** (Pattys Quest-Reihe rund um Stahlbarts Schatzkarte) eine Rolle in Piranha-Bytes-Titeln. Die Entwickler sehen ihre Piraten auch nicht so, wie man sie sich klischeehaft vorstellt oder wie sie seit dem Erfolg von **Fluch der Karibik** geprägt sind. Die Jungs aus dem Ruhrpott fassen ihre Freibeuter eher als seefahrende Banditen auf – und die gab es ja schon immer in den Spielwelten von Piranha Bytes.

Risen 2 spielt nicht mehr auf Faranga, dem Eiland des ersten Teils. Piranha Bytes erweitert die Spielwelt diesmal enorm, verfrachtet das Abenteuer auf mehrere Inseln, die Sie nach und nach bereisen. Um zwischen diesen hin und her zu reisen, nutzen Sie passend zum Piraten-Setting Schiffe. Ob die


KANONEN | Die dicken Kaliber dürfen Sie an bestimmten Stellen im Spielverlauf nutzen, etwa gegen Gegnermassen oder andere Schiffe.

AUSWAHL | Von den mobilen Knarren gibt es unterschiedliche Ausführungen, auch mit Bajonett. Ob man dieses im Nahkampf verwenden kann, ist noch unklar.

NEU: SCHUSSWAFFEN UND KANONEN

Pfeil und Bogen sind Vergangenheit – Risen 2 öffnet das Kapitel Schießpulver.

Schusswaffen in **Risen 2** funktionieren im Spielverlauf ähnlich wie die Fernkampfwaffen im Vorgänger. Neben Pistolen und Gewehren gibt es auch Schiffskanonen. Der Erfolg bei der Bedienung von Schusswaffen unterliegt dem entsprechenden Skill, den Sie zunächst bei einem passenden Lehrmeister erlernen müssen – wie immer eben.





TEXTUREN
Auch in Sachen Texturen hat **Risen 2** ganz klar die Nase vorn. In diesem Beispiel wirken die Steine (1) im linken Bild viel plastischer und glaubwürdiger als die im rechten Bild (2). Diesen Effekt erreicht Piranha Bytes durch den besseren Einsatz von unter anderem Bumpmapping. Die Umgebungsgrafik ist insgesamt knackiger und schöner. Vergleicht man den Boden von **Risen 2** (3) mit dem Boden vom Vorgänger (4) fällt direkt auf, dass **Risen** seinerzeit teils sehr verwaschene Texturen gebrauchte, was aber mit der Art und Weise der Nutzung der Hardware-Ressourcen zusammenhing. Hier geht Piranha Bytes nun neue Wege – mit Erfolg.

Schaluppen jedoch nur als Taxi fungieren oder Sie sich im Spielverlauf vielleicht sogar einen eigenen Kahn kaufen und frei umhertuckern können, das wird nicht verraten. Ausgehend von der Reaktion auf unsere Frage zu diesem Thema schließen wir es aber nicht aus. Dazu kommt schließlich noch eine Art Schnellreisesystem, mit dem Sie sich an Land zu den einzelnen Arealen bewegen können.

Wie viele Inseln es geben wird oder wie groß die Spielwelt insgesamt ausfällt, das verrät Björn Pankratz im Gespräch nicht. Dafür deutet er an, dass sich die einzelnen Landflecken sowohl bezüglich der Vegetation sowie der Monsterpopulation unterscheiden. Es soll also neben dicht bewachsenen Gebieten durchaus auch karge und düstere Abschnitte geben. Solche unterschiedlichen Landschaftsarten lassen sich in **Risen 2** leichter und vor allem realistischer umsetzen als im Vorgänger, der nur auf einer Insel spielte. Plötzliche Änderungen der Umgebung waren da nicht möglich, ohne die Frage aufzuwerfen, wie realitätsnah man Derartiges umsetzen kann – ein wichtiger Faktor bei der Gestaltung der digitalen Welt für Piranha Bytes.

Da Realitätsnähe eben wieder eine wichtige Rolle spielt, bekommen alle Charaktere und auch die Monster Piranha-Bytes-typisch eigene Tagesabläufe. Schlurfen Sie also nachts durch eine Stadt, treffen Sie keine Händler an, in der Wildnis begegnen Ihnen andere Biester als am Tag. Wer dabei die Augen offen hält, kann dann sogar Nutzen aus den glaubwürdigen Verhaltensmustern seiner Mitmenschen ziehen. Ein Beispiel: In Antigua – einer Freibeutersiedlung aus dem dritten Kapitel von **Risen 2** – können Sie ein Gespräch zwischen zwei NPCs belauschen. Dabei erfahren Sie, dass ein Bekannter von den beiden einen Schatz bewacht und das sogar ganz gut macht.

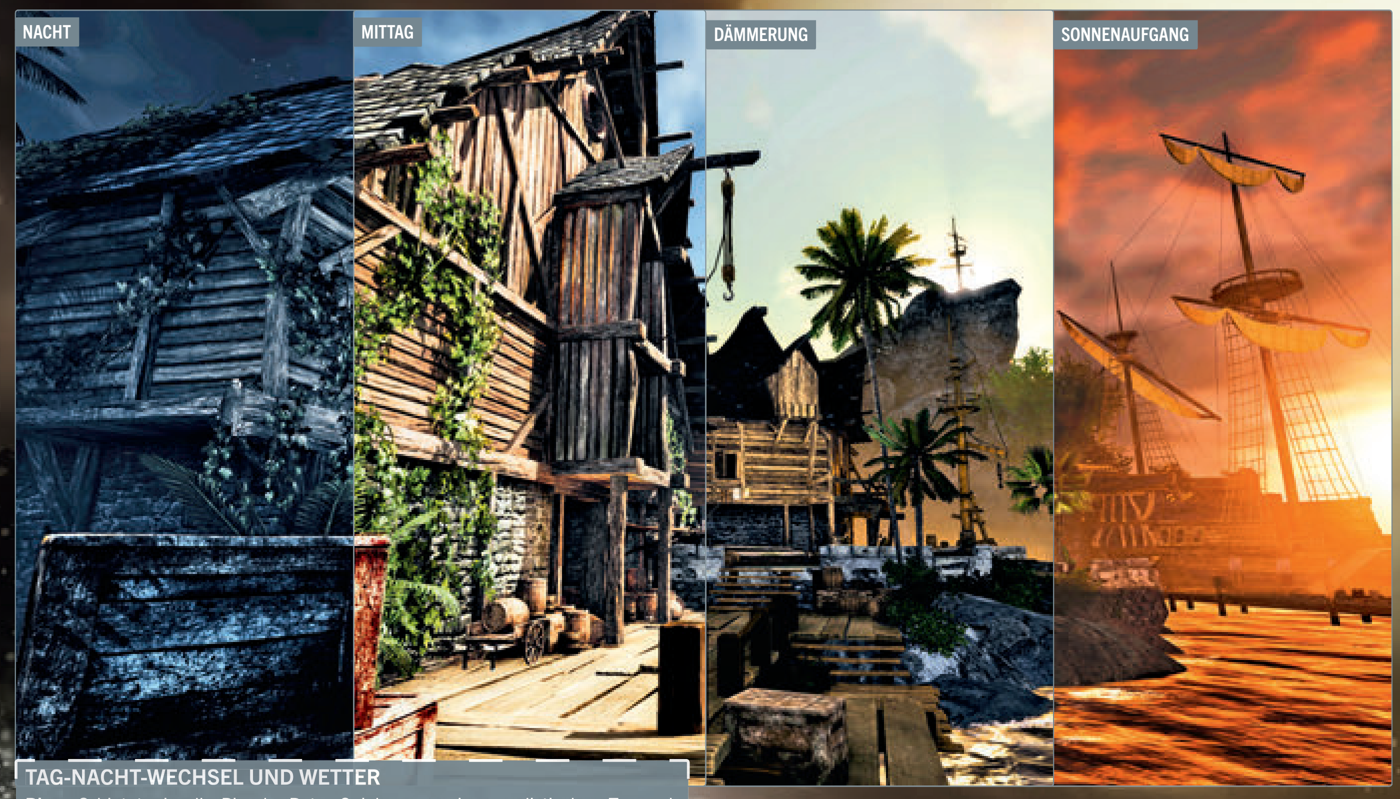


DICKES KALIBER | Solche Kanonen dürfen Sie zwar bedienen, wie diese sich steuern, dazu schweigt Piranha Bytes aber im Moment.

VIELFALT | Auf den verschiedenen Inseln warten unterschiedliche Gegner auf Sie. Eine solche Echse sollte aber keine große Gefahr sein.

DIE SPIELWELT VON RISEN 2 IM ÜBERBLICK

Die Spielwelt von Risen 2 wird größer und abwechslungsreicher als die seines Vorgängers. Was wir bereits über die verschiedenen Inseln und Begebenheiten wissen, verraten wir Ihnen hier.



NACHT | MITTAG | DÄMMERUNG | SONNENAUFGANG

TAG-NACHT-WECHSEL UND WETTER

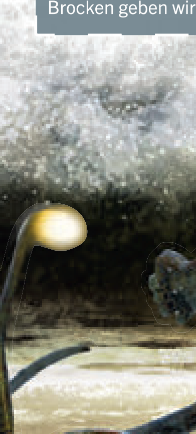
Risen 2 bietet wie alle Piranha-Bytes-Spiele zuvor einen realistischen Tag-und-Nacht-Wechsel, der das Verhalten von Charakteren und Monstern beeinflusst. Wie lang dieser in Echtzeit sein wird, wissen wir noch nicht. Im Dunkeln treffen Sie im Wald also durchaus auf andere Gegner als im Hellen. Dazu kommen Wettereffekte und Wolken, die nicht mehr nur als Textur am Himmel kleben, sondern wirklich physikalisch korrekt berechnet werden.

MONSTER

Das Artwork lässt schon Vermutungen zu: Die Gegner in **Risen 2** unterscheiden sich gänzlich von denen im Vorgänger. Gesehen haben wir bisher eine riesige Spinne, die vor allem in Höhlen vorkommen soll und hübsch widerlich gestaltet war. Außerdem eine Art Echse, ähnlich dem Snapper, von der wir uns vorstellen können, dass sie recht häufig in der Welt anzutreffen sein wird. Einige andere Biester sehen Sie im Artikel verteilt, jedoch glauben wir, dass es noch etliche weitere fiese Brocken geben wird.

DESIGN DER WELT

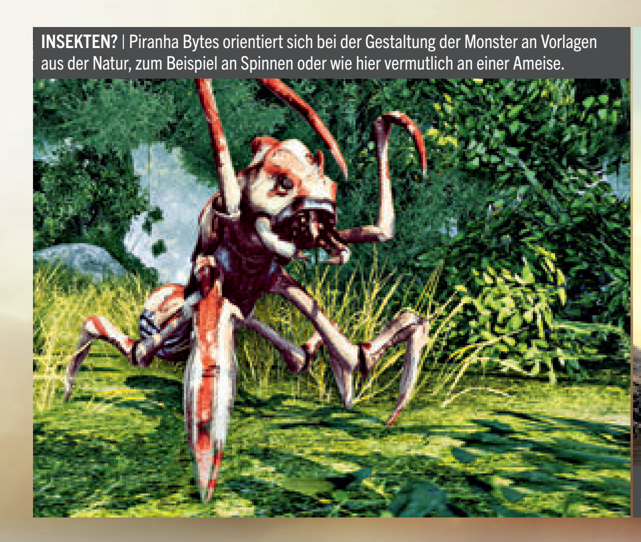
Die Spielwelt von **Risen 2** wird insgesamt düsterer ausfallen als die des Vorgängers, was die bedrohliche Situation aufgrund der Titanen darstellen soll. Sie bereisen diesmal mehrere Inseln, die sich ebenfalls jeweils unterscheiden. Die Spielwelt ist insgesamt detaillierter – es gibt sogar Fischschwärme im Wasser – und wird wieder von Hand gebaut. Jeder Baum, jede Kiste, jedes Haus wird gezielt positioniert.



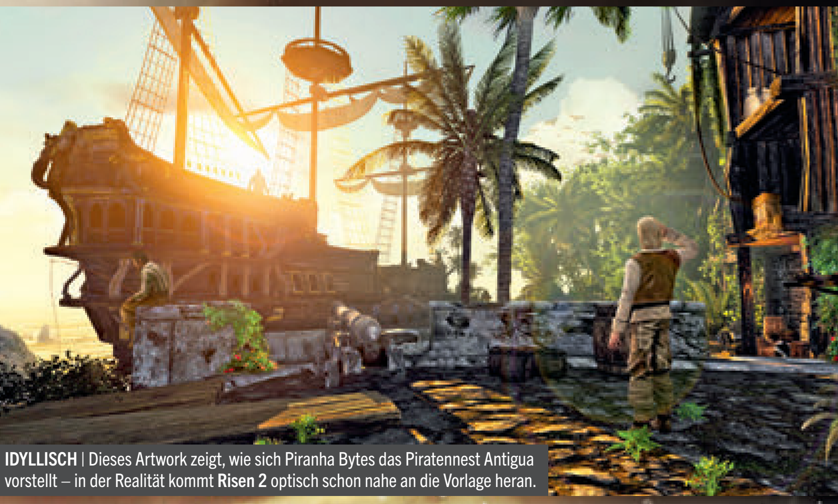


ZUFLUCHTSORT | Caldera und die Kristallfestung sind die letzte Bastion der Menschheit.





INSEKTEN? | Piranha Bytes orientiert sich bei der Gestaltung der Monster an Vorlagen aus der Natur, zum Beispiel an Spinnen oder wie hier vermutlich an einer Ameise.



IDYLLISCH | Dieses Artwork zeigt, wie sich Piranha Bytes das Piratennest Antigua vorstellt – in der Realität kommt **Risen 2** optisch schon nahe an die Vorlage heran.

Allerdings legt der Gute scheinbar immer etwa zur selben Zeit eine Pause ein und lässt seinen gut versteckten Schatz aus den Augen. Wenn Sie also beim Umherlaufen in Antigua stehen geblieben sind, um diesem Dialog zu lauschen, haben Sie bereits einen Tipp, wie Sie leichter an die Goldmünzen gelangen. Wer in **Risen 2** dagegen mit Scheuklappen durch die Gegend wetzt, dürfte so manche Nebenquest oder einige Hinweise und Hilfestellungen verpassen.

Glaubwürdigkeit steht auch bei der Gestaltung der Quests im Vordergrund. Piranha Bytes achtet generell darauf, dass die Probleme der NPCs nachvollziehbar bleiben und Sie für die Lösung einer Aufgabe nicht gerade von einem Ende der Welt zum anderen reisen müssen. Björn gibt uns ein Beispiel für eine Quest, die Sie in Antigua lösen sollen: Der namenlose Held, gerade in der Piraten-Stadt angekommen, benötigt eine Kanone – wofür wird nicht verraten. So ein Kaliber bekommen Sie nur von einem Fachmann, einem Kerl namens Wilson. Der Typ will Ihnen aber nichts verkaufen, da Antigua unter Embargo steht und er Angst vor dem Kommandanten dort hat. Nun haben Sie verschiedene Möglichkeiten, um Wilson zu überzeugen, dass er mit Ihnen handelt.

Die einfachste Wahl ist natürlich, ein Geldbündel zu zücken und ihm so viel Schotter zu bieten, dass er seine Bedenken vergisst. Da Ihr Zaster in **Risen 2** aber nicht auf den Bäumen wächst, sondern Sie ihn hart verdienen müssen, ist dies nicht die beste Lösung.

Deutlich angenehmer für Ihren Geldbeutel ist der zweite Ansatz. Wenn Sie lange genug mit Wilson quatschen, erfahren Sie, dass der örtliche Büchsenmacher eine Pistole in Besitz hat, ein wertvolles Erbstück Wilsons. Somit ist das Vorgehen klar: einfach die Knarre beschaffen und als Belohnung den ersehnten Handel abschließen. Der Büchsenmacher wiederum ist nicht gut auf Wilson zu sprechen. Solange Sie dichthalten, dass die Wumme für Ihren verhassten Auftraggeber gedacht ist, verkauft Ihnen der Büchsenmacher diese. Aufgabe gelöst!

Verplappern Sie sich jedoch, müssen Sie einen anderen Weg finden – und auch dann gibt es verschiedene Möglichkeiten. Die einfachste und direkteste Vorgehensweise wäre, wenn Sie den Büchsenmacher niederschlagen, dann in sein Lager marschieren und die Pistole an sich nehmen. Oder aber Sie warten, bis es dunkel ist, klettern durch das Fenster ins Lager und klauen die Knarre.

Als Gentlemen dagegen überzeugen Sie den Büchsenmacher, sich auf Duelle gegen Sie einzulassen, um ihm zu beweisen, dass Sie ein Mann von Ehre sind. Bestehen Sie diese Herausforderung, rückt der Büchsenmacher den Ballermann heraus. Gleich wie Sie es letztlich anstellen – solange Sie das Erbstück besorgen, ist Wilson glücklich.

Falls Ihnen das aber zu aufwendig ist, dann gibt es noch eine dritte Lösung. Wilson fühlt sich einsam, da er schon lange nicht mehr mit einer Frau zusammen war. Diese Information können Sie wiederum nutzen. In der Stadt treibt sich das Freudenmädchen Grace herum. Die gibt zwar gerne damit an, dass sie mit bekannten Piratenkapitänen verkehrt, mit genug Süßholz können Sie die Holde aber irgendwann davon überzeugen, dass Sie Wilson ranlässt. Oder aber Sie erhöhen Wilsons Charme, indem Sie genug Bares auf den Tisch legen. Auf beide Weisen erfüllen Sie dem Kanonenhändler einen Wunsch und Ihrem Handel steht schließlich nichts mehr im Weg.

Derart verzweigt und mit den verschiedensten Lösungsmöglichkeiten fallen die meisten Quests

RÜCKKEHR BEKANNTER CHARAKTERE

Damit Spieler des Vorgängers sich direkt heimisch fühlen, tauchen einige Charaktere in Risen 2 wieder auf. Von diesen wissen wir es bereits:



PATTY

Früh im Spielverlauf treffen Sie auf Carlos und Patty (siehe Bilder, aus **Risen**). Carlos, der ehemalige Kommandant der Hafenstadt auf Faranga in **Risen**, ist inzwischen mit der Inquisition nach Caldera gezogen, um von dort die Titanen zu bekämpfen. Patty dagegen macht sich am Ende von **Risen** auf, Ihren Vater und dessen Schatz zu finden. Zu Beginn von **Risen 2** wird sie allerdings an den Strand von Caldera gespült, da ihr Schiff gesunken ist. Sie schließen sich ihr an, um ihren Vater und den Schatz sowie eine Möglichkeit zu finden, die Seeungeheuer zu umgehen. Emanuel Gregorius Stahlbart, Pattys Vater und berüchtigter Pirat, steht auch auf der Liste der bekannten Charaktere, die Sie wiedersehen, auch wenn Sie diesen in **Risen** nie persönlich getroffen haben – eine wichtige Rolle spielte er dennoch. Ebenfalls wieder mit von der Partie in **Risen 2** sind die niedlichen, aber ziemlich kampflustigen Gnome, die heimlichen Stars von **Risen**.



CARLOS

INTERVIEW MIT BJÖRN PANKRATZ

„Risen 2 wird nicht so unglaubwürdig wie andere Rollenspiele!“


Björn Pankratz ist Chef der Story-Abteilung bei Piranha Bytes.

PC Games: Ihr habt das Setting geändert, jetzt geht es um Piraten. Glaubt ihr, das könnte eure Fans abschrecken?

Pankratz: „Nein, gar nicht. Ganz ketzerisch gesagt: Wenn du Inquisition sagst, aber Paladine meinst, dann kommst du auch mit Piraten durch. [lacht] Wir haben immer versucht, den klassischen Fantasy-Figuren unsere eigene Farbe zu geben. Ein Ork etwa war bei uns nie ein grünes, goblinähnliches Wesen mit großen Hauern, sondern hat eher ausgesehen wie ein übergroßer, menschlicher Schimpanse. Dem Piraten-Setting geben wir ebenso unsere eigene Note und davon lebt diese Welt.“

PC Games: Was sind aus deiner Sicht die größten Unterschiede zwischen **Risen** und **Risen 2**?

Pankratz: „**Risen 2** ist viel größer und viel detailreicher. Die Spielwelt ist dichter und die Interaktionsmöglichkeiten darin sind besser. In **Risen** haben wir den Spieler abschnittsweise mit dem Storyverlauf alleine gelassen. In **Risen 2** bereiten wir die Geschichte intelligenter auf, es passiert an jeder Ecke irgendwas Interessantes. Und es gibt etliche NPCs, die dem Spieler den Hintergrund der Spielwelt erklären, sprich der Spielverlauf besteht nicht nur aus stumpfem Abgrasen von Quests und Dungeons – das hat sich deutlich verbessert. Dazu kommt, dass die Story von **Risen 2** wirklich spannend ist und Wendungen besitzt. Eine Kritik an **Risen** war, dass die Geschichte sehr durchschaubar war. Ich denke, da haben wir uns bei **Risen 2** auf jeden Fall verbessert, denn wir verpacken etliche unerwartete Entwicklungen in der Story. Da bin ich auch wirklich gespannt, wie unsere Fans darauf reagieren werden.“

PC Games: Ihr nutzt nun Motion Capturing und Gesichtsanimationen. War das eine große Umstellung für euch in der Entwicklung?

Pankratz: „Die Umstellung war immens. Wir mussten uns da komplett neu ausbilden. Wir haben zwar teilweise ein paar Sachen per Outsourcing an Zulieferer rausgegeben, aber das klingt einfacher, als es ist. Zum Beispiel müssen wir mit der Hälfte unseres Teams zu einem Zulieferer fahren und dort rumhampeln, da wir kein eigenes Motion-Capturing-Studio haben. Danach bekommst du irgendwelche Daten, die du irgendwie zum Funktionieren bringen musst. Und das ist eine ganz andere Geschichte als mit den Animationsskeletten unserer früheren Spiele. Es ist also eine riesige Umstellung gewesen, die sich aber auf jeden Fall gelohnt hat.“

PC Games: Wie würdest du **Risen 2** von Konkurrenzspielen abgrenzen?

Pankratz: „Unsere Welt ist nicht so unglaubwürdig wie in vielen anderen Spielen. Da stehen gerne mal Truhen herum, in denen nichts oder Quatsch drin ist. Wir versuchen, unsere Spielwelt zumindest etwas plausibler zu erklären. Sprich: Wenn irgendwo eine Truhe steht, dann gehört die meistens auch jemandem und es gibt eine Geschichte dazu. Aber viele Rollenspiele wirken ja auch an anderen Stellen künstlich. Du bekommst zum Beispiel einen Auftrag, musst dann von Pontius zu Pilatus laufen, meist durch die gesamte Spielwelt und aus völlig unplausiblen Gründen. Am Ende gibst du deine Quest ab und es kommt der nächste Charakter. Du hast also gar keine Chance, dich richtig in eine Situation hineinzudenken. Und das versuchen wir eben besser zu machen.“

PC Games: Inzwischen ist ja **Arcania: Gothic 4** erschienen? Wie steht ihr dazu, was aus eurem Baby wurde?

Pankratz: „Als diese **Gothic**-Abspaltung stattfand, haben wir Spellbound alles Gute gewünscht, bei dem Versuch **Gothic** fortzuführen. Wir hegen also keinen Groll gegen die Jungs oder so. Gut, nun kam **Arcania: Gothic 4** raus und ich selber habe es auch gespielt. Und in meinen Augen entspricht es den Wertungen, die die Presse gegeben hat. Es ist ein solides Spiel, aber wir hätten es anders gemacht.“

PC Games: Also besser?

Pankratz: „Anders.“

aus. Entscheidungen sollen aber nicht nur auf den Verlauf der Aufgaben Einfluss nehmen, sondern bestimmen auch, wie sich der Held und die Geschichte entwickeln – natürlich abhängig davon, welcher Fraktion Sie sich anschließen. Bisher kennen wir nur die Piraten und die Inquisition. Welche und wie viele noch hinzukommen, diese Information heben sich die Macher für später auf.

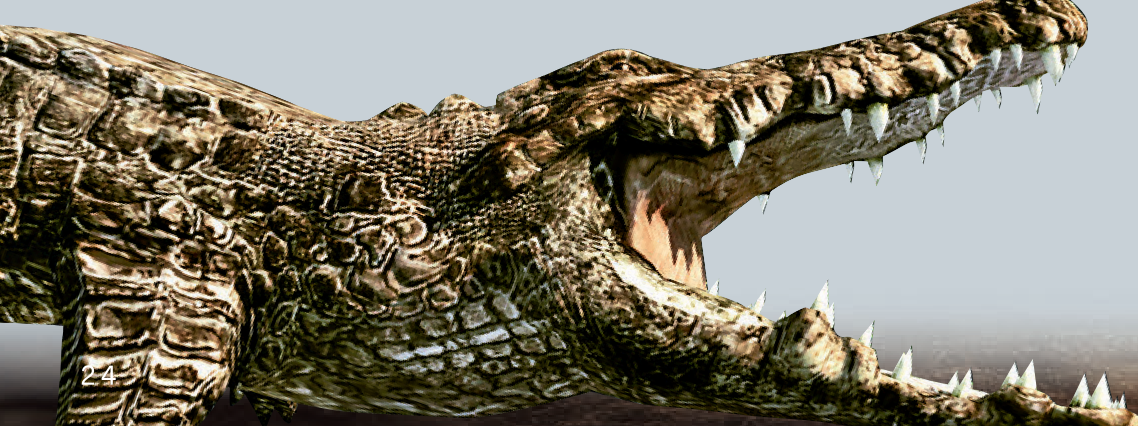
Piranha Bytes hat aus **Risen** gelernt und stellt die Erzählstruktur in **Risen 2** auf den Kopf. Während **Risen** offen anfing und die Handlung gegen Ende hin immer schmaler und linearer wurde, startet **Risen 2** mit starken Vorgaben, führt den Spieler besser, öffnet seine Spielwelt und Story mit zunehmender Spielzeit immer mehr und umfasst am Ende deutlich mehr Quests als der Vorgänger. Auch Dungeons werden nun intelligenter und besser thematisiert in der Spielwelt verteilt, verspricht Pankratz. Die letzten beiden Kapitel von **Risen** spielten hingegen nur noch unter Tage. Die schiere Größe der unterirdischen Welt soll aber vergleichbar mit der des Vorgängers bleiben.

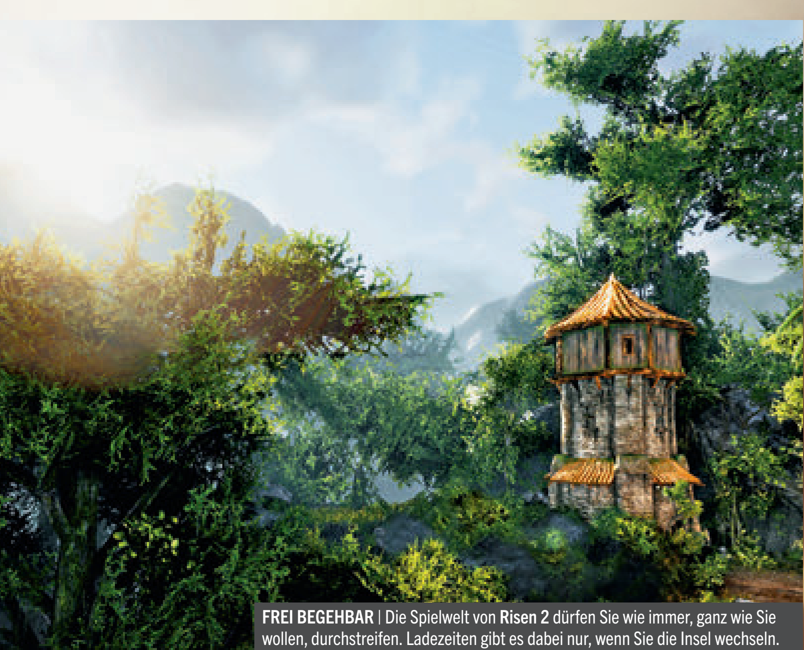
Andere Inhalte krempeln die Entwickler dafür komplett um. Bestes Beispiel: Kampfsystem und Magie. Zu beiden äußert sich Pankratz nicht, zu sehen bekommen wir ebenfalls nichts, doch beides soll verglichen mit **Risen** etwas völlig Neues sein. Gerade beim Kampf kommen zudem noch die Vorzüge der aufgebohrten Technik hinzu, etwa Motion Capturing, wodurch die Auseinandersetzungen allein optisch deutlich beeindruckender sein sollen.

Was Piranha Bytes aber enthüllt, ist die neue Waffengattung „Schusswaffen“. Wie für Piraten üblich, nutzt Ihr Held Pistolen und Gewehre, was im Prinzip nicht anders funktionieren wird als der Fernkampf in **Risen** und es basiert wie alles andere auch auf Skills. Kanonen dagegen dürfen Sie nur an bestimmten Stellen im Spielverlauf abfeuern, etwa wenn in einer Szene mehrere Gegner auf Sie einstürmen oder bei eventuellen Seekämpfen.

Doch es gibt nicht nur andere, sondern auch mehr Waffen. Über **Risen** beschwerten sich viele Spieler, dass man zu lange immer dieselbe Rüstung trug und zu wenig Ausrüstungsgegenstände fand. Deshalb funktioniert das Einkleiden Ihres Helden nun etwas differenzierter. Es gibt Hüte, Stiefel, Handschuhe, Oberteile, Hosen und so weiter. Das alles lässt sich dann in einem übersichtlichen Inventar koordinieren, das Filter- und Vergleichsfunktionen bieten wird.

Die einschneidendste Änderung sind aber sicherlich die Arbeiten





FREI BEGEHBAR | Die Spielwelt von **Risen 2** dürfen Sie wie immer, ganz wie Sie wollen, durchstreifen. Ladezeiten gibt es dabei nur, wenn Sie die Insel wechseln.



UNENDLICHE MÖGLICHKEITEN | Aufgrund des neuen Settings kann Piranha Bytes nun auch Meeresbewohner entwerfen – ein unerschöpflicher Raum an Vorlagen.

an der Engine des Spiels. Zwar basiert **Risen 2** im Grunde noch auf dem gleichen Motor wie **Risen**, doch: „Wir haben die Eingeweide komplett rausgerissen und dann neu reingestopft", zieht Pankratz den Vergleich. Und wirklich, Piranha Bytes hat so weit sehr gute Arbeit geleistet. Die Charaktermodelle sehen viel detaillierter und glaubwürdiger aus als im Vorgänger. Die Vegetation auf den Inseln sowie die Architektur der Gebäude und Orte wirken überaus realistisch – kein Wunder, immerhin wird jedes Objekt per Hand gezielt gesetzt. Dazu kommen neue Technologien (zumindest für ein Piranha-Bytes-Spiel) wie Motion Capturing und Gesichtsanimationen. Erstgenanntes sorgt dafür, dass der Held nicht mehr nur gefühlte zwei Animationsphasen besitzt und damit einen seltsamen Laufstil an den Tag legt. Wenn Sie nun durch die Spielwelt sprinten und einen schnellen Richtungswechsel machen, verlagert der Namenlose sein Gewicht, rutscht ein Stück über den Sandboden, geht leicht in die Knie und spurtet dann wieder los. Oder Sie bleiben im Gehen auf einer Treppe stehen. Dann ruht das vordere Bein auf einer tiefer gelegenen Stufe als das hintere, das leicht angewinkelt als Stütze fungiert. Eine Bewegung, die man dem Helden ohne Frage abkauft.

Auch die Gesichtsanimationen sorgen für jede Menge Glaubwürdigkeit. In **Risen** bewegten die Charaktere ihre Gesichter im Gespräch mehr oder weniger immer gleich – ein Problem der wenigen Animationsstufen. In **Risen 2** dagegen erkennen Sie relativ schnell an der Mimik Ihres Gegenübers, was dieser von Ihnen hält. Die Jungs und Mädels im Spiel können nun die Augenbrauen bewegen, die Mundwinkel verziehen, lachen oder böse schauen und so weiter. Piranha-Bytes-Fans, die diese Effekte das erste Mal sehen, werden ohne Zweifel schnell merken, was sie an den früheren Rollenspielen der **Gothic**-Schöpfer vermisst haben.

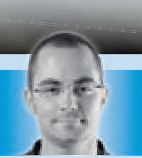
Einziger Wermutstropfen: All diese Dinge fehlten in der präsentierten Version des Spiels. Jedoch hat **Risen 2** noch nicht einmal den Alphastatus erreicht und weder Piranha Bytes noch Publisher Deep Silver wollen sich zu einem Veröffentlichungstermin äußern. In den nächsten Wochen stehen die Sprachaufnahmen an, da die Dialoge wieder vertont werden. Pankratz schätzte für uns, dass die Entwicklung etwa zu 80 Prozent fertiggestellt sei. Allerdings sehen die Jungs den Vorgänger als Messlatte in Sachen Qualität an, wollen sich weiterhin von der **Gothic 3**-Schmach entfernen und planen deshalb viel Zeit für die Qualitätssicherung ein. Doch seien wir ehrlich: Wenn **Risen 2** den Qualitätsstandard von **Risen** erreicht, dann redet vermutlich niemand mehr über **Gothic 3**, denn Piranha Bytes' Piratenabenteuer macht nach dem bisher Gesehenen einen erstklassigen Eindruck, dem die technische Weiterentwicklung sichtbar guttut. ❑



AGGRESSIV | Neben Monstern aus der Kategorie „frei erfunden" treffen Sie im Dschungel auch auf realistische Viecher, etwa Affen oder Warzenschweine.

„Alles neu und doch gewohnt – Piranha Bytes liefert gute Arbeit ab."

Sebastian Weber



Der erste Blick auf **Risen 2** hat mich überrascht. Das Rollenspiel macht im Vergleich zum Vorgänger einen enormen grafischen Sprung. Der Held bewegt sich toll und auch die Spielwelt wirkt einfach direkt so einladend, dass ich das Verlangen verspüre, die Inseln ausgiebig zu erkunden. Die zweite Überraschung war aber natürlich der Wechsel des Settings. Der Held hat sich verändert, es geht um Piraten und Seefahrt – alles scheint anders. Doch die Grundwerte, die man von einem **Risen 2** erwarten würde, sind alle noch vorhanden, sogar verbessert. Denn Piranha Bytes hat verblüffend gut hingehört, was den Fans gefällt und was sie sich wünschen. **Risen 2** steht deshalb schon jetzt auf meiner Most-Wanted-Liste.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Piranha Bytes
ANBIETER: Koch Media/Deep Silver
TERMIN: Vermutlich 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



▼ **EIGENE ENGINE** | Die Entwickler sind besonders auf ihren Grafikstil stolz und vor allem auf die Lichteffekte, die die Grafik-Engine auf den Bildschirm zaubern kann.

The Darkness 2

Von: Sebastian Weber

Als Mafioso mit dämonischen Kräften ballern Sie sich durch New York – wir waren bei der Enthüllung des Ego-Shooters dabei.

Der 21. Geburtstag ist in den USA ein ganz besonderer Tag. Dann darf man dort endlich legal Alkohol konsumieren, Bars besuchen, in Kasinos sein Geld verzocken und so weiter. Die Geschichte um Mafia-Killer Jackie Estacado startete in **The Darkness** auch an diesem Festtag. Doch statt allerlei Geschenke bekam er sozusagen den Familienfluch aufgebürdet, genannt The Darkness. Dabei handelt es sich um eine Art bösen Geist, der ihn heimsucht, ihn mit fieser Wisperstimme zu beeinflussen versucht und in Form von zwei aal- beziehungsweise schlangenartigen Dämonenarmen erscheint, welche wiederum als mächtige Waffen Jackies Gegner

KLEINER HELFER | Der sogenannte Darkling lenkt das Feuer auf sich, sodass Sie Ihre Gegner leicht aufs Korn nehmen können.



LUSTIG | Der Darkling sorgt für so manche humorvolle Szene, auch wenn mancher Spaß vielleicht etwas krass ausfällt. Hier trägt er zum Beispiel ein Oberteil, das an den Union Jack erinnert.

DAS IST DRIN

- **Fokus auf Story:** Entwickler Digital Extremes legt großen Wert auf eine spannende und gut erzählte Geschichte – die sich um den Mafioso Jackie Estacado dreht, der dämonische Kräfte erlangt hat.
- **Darkling als Begleiter:** Ein kleiner KI-gesteuerter Gnom, der Gegner bekämpft oder Ihnen Munition und Ähnliches holt.
- **Dämonenarme:** Tolle Nahkampfwaffen, mit denen Sie mit der Umgebung interagieren oder Gegner brutal besiegen können.
- **Interaktive Welt:** Objekte in der Spielwelt können als Waffe oder Schutz verwendet werden.
- **Normale Waffen: The Darkness 2** ist ein Ego-Shooter und bietet deshalb auch typische Knarren wie Schrotflinten und Pistolen. Teilweise dürfen Sie zwei Schießprügel gleichzeitig nutzen.
- **Grafikstil:** Auf Comic-Look getrimmt, entsprechend bunt und viele Objekte sind mit einer dünnen Kontur versehen.

reihenweise zerlegen. Diese Veränderung in Jackies Leben erlebte man in **The Darkness**, einem Ego-Shooter, der 2007 für die Xbox 360 und PlayStation 3 erschien. Im Herbst dieses Jahres folgt der Nachfolger und diesmal kommen auch wir PC-Spieler in den Genuss des übernatürlichen und übermäßig brutalen Gangsterstücks.

Obwohl Jackie Estacado gegen Ende des ersten Teils verstarb, schlüpfen Sie wieder in seine Haut. **The Darkness 2** setzt zwei Jahre nach seinem Tod ein, Jackie erfreut sich dank seines teuflischen Begleiters bester Gesundheit. Die zwielichtigen Mafiosi, mit denen sich Jackie im Vorgänger herumärgern musste (und die auch seine Freundin Jenny auf dem Gewissen haben), sind Geschichte – doch ein neuer dämonischer Gegenspieler macht Ihnen das Leben schwer.

Wer nun Angst bekommt, bei **The Darkness 2** nur Bahnhof zu verstehen, da der Vorgänger nicht für den PC erschien, sei beruhigt: Die Entwickler versprechen, dass sie am Anfang des zweiten Teils alle wichtigen Charaktere und Spielinhalte ausgiebig vorstellen, damit kein Spieler auf der Strecke bleibt.

Die Passagen, die wir bei der Enthüllung des Spiels in New York gezeigt bekommen, lassen nichts Gutes für Jackie vermuten. Alles startet mit einem schmerzvollen Augenaufschlag. Wir hören Jackie stöhnen vor Pein, das grellweiße Licht, das er sieht, blendet. Erst langsam zeichnen sich Personen schemenhaft vor ihm ab. Ein Blick nach links und rechts macht ihm seine ausweglose Lage deutlich: Er ist mit den Händen an ein riesiges Holzbrett genagelt, das in der Mitte eines kahlen, dunklen Raums steht. Vor ihm agieren zwei Muskelmänner, treiben schließlich die Nägel noch tiefer in Jackies Hände. Langsam tritt ein leicht gebückt laufender, schmächtiger Kerl aus dem Dunkel hinter dem Strahler hervor. Der entstellte Typ – die Entwickler nennen ihn bisher nur „den Krüppel" – will Jackie The Darkness austreiben, will den Fluch für seine eigenen Zwecke nutzen. Dafür lässt der Krüppel sein Opfer grausame Szenen aus seiner Vergangenheit erleben – in der Hoffnung, Jackies Willen zu brechen und ihn vom teuflischen Geist zu lösen. Am Ende der Präsentation kann sich Jackie natürlich befreien, bringt die beiden Beschützer des Krüppels um die Ecke – der Kerl kann jedoch flüchten: Jackie hat also



DER VORGÄNGER

Da The Darkness seinerzeit nicht für den PC erschien, geben wir Ihnen einen kurzen Überblick über den Ego-Shooter aus dem Jahr 2007.

Der erste Teil der Reihe erschien im Jahr 2007 nur für die Xbox 360 und PlayStation 3. Darin erlebte man mit, wie Held Jackie Estacado an seinem 21. Geburtstag von einer dunklen Macht, genannt The Darkness, in Besitz genommen wird und sich fortan mit seinen teuflischen Fähigkeiten sowie mit fiesen Mafiosi herumärgern musste. Neben den Dämonenarmen und Schusswaffen hatte die Spielfigur mehrere Darklinge als Unterstützung bei sich. Im Verlauf der Geschichte, die sowohl im realistisch gehaltenen New York sowie in der sogenannten Otherworld (eine Art Hölle) spielt, stirbt Jackies Freundin Jenny, am Ende segnet auch er das Zeitliche.

LEICHTES SPIEL | Darklinge und Dämonenarme waren bereits in **The Darkness** mächtige Werkzeuge gegen Ihre Feinde.

Das Spiel wurde von den Schweden der Starbreeze Studios entwickelt, die sich unter anderem mit **The Chronicles of Riddick** einen Namen gemacht haben. **The Darkness** hatte in Deutschland jedoch einen schweren Start. Nur mit einigen Kürzungen, unter anderem der Entfernung von Bluteffekten und von bestimmten Animationen der Dämonenarme, der Entschärfung der Ragdoll-Effekte und der Beseitigung verfassungsfeindlicher Symbole durfte das Spiel mit einer Einstufung „Ab 18 Jahren" in Deutschland erscheinen.


GEMEIN | Die Darklinge griffen in **The Darkness** auch Passanten an – ihre KI war nicht immer optimal.

ANTIHELD | Für den Mafioso Jackie veränderte sich mit dem 21. Geburtstag alles.


FIES | Das Spiel startet in einem Restaurant, in dem Jackie sich mit zwei Damen trifft. Das Date nimmt aber ein jähes, blutiges Ende . . .


DURCHTRIEBEN | Der Kerl – die Entwickler nennen ihn den Krüppel – stellt Jackies Hauptgegner in **The Darkness 2** dar und möchte die dämonischen Kräfte für seine Zwecke nutzen.


PRAKTISCH | Die dunkle Macht The Darkness sorgt dafür, dass Jackie nicht sterben kann, solange er sich regelmäßig im Dunklen aufhält – Selbstheilung sei Dank.

wieder einen Gegner, den Sie finden sollen. Zuvor muss allerdings The Darkness seine Verletzungen heilen.

Hier greift auch sogleich das erste Spielelement. Solange Sie sich im Hellen aufhalten, haben Verletzungen größeren Einfluss auf Ihren Helden. Zerstören Sie die Lichtquellen jedoch, entfaltet Ihr dunkler Begleiter seine ganze Macht und heilt Wunden, die genreüblich mit einer Rotfärbung des Bildschirms verdeutlicht werden. Stecken Sie dennoch zu viel Schaden ein, geht Jackie zu Boden und Sie starten am letzten Checkpoint neu. Das wird in **The Darkness 2** sogar in der Story begründet, denn der Fluch lässt nicht zu, dass Jackie stirbt. Die Entwickler präsentieren Ihnen dieses Spiel mit Licht und Dunkelheit von Anfang an so, dass Sie wissen, welche Situation welche Taktik erfordert: Helle Areale leuchten regelrecht durch Bloom-Effekte, bestimmte Sounds sollen für eine bedrohliche Atmosphäre sorgen – selbst wenn es dort vielleicht mehr Deckung oder Ähnliches für Sie gibt. Sie sollen also direkt merken, dass die Dunkelheit Ihrem Helden deutlich besser steht und gefällt – schon alleine deswegen, weil die Dämonenarme dann mächtiger austeilen.

Die beiden aalähnlichen Tentakel stellen Ihre mächtigste Waffe dar, wenn Sie nah an Ihren Gegner herankommen. Mit dem einen Arm reißen Sie zum Beispiel Autotüren aus den Angeln und verwenden diese fortan als Schutzschild. Oder aber Sie rupfen eine Parkuhr aus dem Asphalt und schleudern diese wie einen Speer auf einen Gegner. Neben den beiden grundsätzlichen Funktionen stehen Spezialmanöver, sogenannte Executions, in Ihrem Meuchel-Repertoire. Wie viele es davon genau gibt, das verraten die Entwickler bisher nicht. Sie enthüllen nur eines, nämlich Anaconda. Dabei wickelt sich der linke Tentakel um Ihren Gegner – ganz wie die namensgebende Schlange. Der rechte Tentakel dringt dann rektal in Ihren Widersacher ein und stößt oben, am anderen Ende des Körpers, wieder aus diesem hervor – nichts für zartbesaitete Gemüter. Was die USK zu solchen Animationen am Ende sagen wird, bleibt abzuwarten.



SO KÄMPFEN SIE IN THE DARKNESS 2

The Darkness 2 ist kein normaler Ego-Shooter. Dank der Dämonenkräfte und der interaktiven Umgebung haben Sie viele Möglichkeiten, Gegner um die Ecke zu bringen.

Linker Tentakel: Der linke Tentakel ist für alles in der Ferne zuständig. Damit heben Sie Gegner in die Luft oder schleudern diese weg, reißen Türen aus der Wand, holen sich Waffen heran und so weiter – damit wird zum Beispiel eine Parkuhr zum tödlichen Speer. Ihrer Fantasie sind wenig Grenzen gesetzt. Nutzbare Gegenstände leuchten blau auf, damit Sie diese schneller erkennen.

Umgebungsobjekte: Gegenstände wie dieser Mülleimer, aber auch Parkuhren und andere Dinge werden mit dem linken Tentakel schnell zu tödlichen Wurfgeschossen. Doch es ist auch möglich, zum Beispiel Autotüren aus den Angeln zu reißen, um diese als Schutzschild zu nutzen. Manche Objekte sind zu einem gewissen Grad zerstörbar, sodass Sie eine feindliche Deckung demolieren können.

Rechter Tentakel: Mit diesem Tentakel schlagen Sie auf Ihre Gegner ein. Mit dem Gamepad dürfen Sie dabei mit einem der Analogsticks exakt vorgeben, wie der Arm Ihren Widersacher trifft. Entsprechend zerlegt es diesen dann in seine Einzelteile. Wie die Steuerung auf dem PC funktioniert, können wir noch nicht sagen. Im Zusammenspiel mit dem linken Tentakel entstehen zudem die sogenannten Exekutionen, besonders brutale und effektive Angriffe.

Darkling: Der kleine Gnom ist ein eigentständiger Nebencharakter, Sie dürfen deshalb allerlei Schabernack von dem kleinen Biest erwarten. Allerdings unterstützt er Sie auch im Spiel. Er bringt zum Beispiel Munition von besiegten Gegnern, wenn nötig, oder hilft Ihnen, Ihr Ziel im Level zu erreichen. Inwieweit Sie mit ihm interagieren können, das wollen die Entwickler noch nicht verraten.

Knarren: Jackie nutzt neben seinen Dämonenkräften auch konventionelle Ballermänner. Das Repertoire fällt dabei erfreulich groß aus: von kleinen Kalibern wie Pistolen und Maschinenpistolen bis hin zu dicken Wummen wie Schrotflinten und Maschinengewehren. Sehr praktisch ist dabei, dass Jackie zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig nutzen kann.

Mit jeder Menge Objekte in Ihrer Umgebung sollen Sie im Spielverlauf interagieren können. Damit Sie diese leichter erkennen, leuchten sie blau. Die Spielwelt ist so entworfen, dass Sie die Auswirkungen Ihrer Taten bemerken. Ballern Sie mit einer Schrotflinte in einer U-Bahn-Station herum, zerbröseln nach und nach die Säulen, welche die Decke stützen, Fliesen fliegen von der Wand, Putz bröckelt ab und so weiter. Das Ausmaß eines **Battlefield: Bad Company 2** erreicht **The Darkness 2** dabei zwar nicht, aber die Entwickler setzen auf so viel Zerstörung, wie es für den Spielverlauf Sinn ergibt.

Die konventionellen Werkzeuge, die Ihnen dafür zur Verfügung stehen, unterscheiden sich kaum von anderen Ego-Shootern. Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehre und -pistolen und so weiter nutzt Jackie neben seinen Superkräften, um Schergen aus dem Weg zu räumen. Handfeuerwaffen dürfen Sie zudem sogar im Doppelpack einsetzen, sodass Sie zum Beispiel mit zwei Mac 10 im Anschlag auf fiese Gangster zustürmen können. Die unterschiedlichen Schießprügel ergattern Sie im Verlauf von Gegnern, genauso wie neue Munition. Sollte Ihnen diese jedoch mal ausgehen, haben Sie an Ihrer Seite noch einen kleinen Helfer, der Sie tatkräftig unterstützt, den sogenannten Darkling. Dieser Gnom begleitet Jackie nur aufgrund seines Fluchs. Jedoch merkt er, wann Sie keine Kugeln mehr für Ihre Knarre haben, und sammelt diese dann von besiegten Gangstern ein. Oder er hilft Ihnen, Ihr Ziel im Level zu erreichen, beziehungsweise kämpft an Ihrer Seite gegen die Hundertschaften von Kontrahenten, die Jackie im Verlauf seines Rachefeldzugs auflauern. Dabei hat der Darkling aber seinen eigenen Kopf, einen eigenen Charakter und lässt auch gerne mal einen flapsigen Spruch los. Während der Präsentation stellte er sich zum Beispiel einmal auf den Leichnam eines besiegten Schurken und fing dann lachend an zu urinieren. Ob solche Szenen jedoch in der deutschen Fassung enthalten sind, das wagen wir zu bezweifeln.

Der Darkling agiert zwar alleine, stellt sich dabei aber erfreulich geschickt an. Mal zieht er das Feuer auf sich, dann flankiert er Gegner oder umrundet sie. In Sachen KI haben die Entwickler somit ganze Arbeit geleistet – Gleiches gilt für Ihr Kanonenfutter. Die Jungs haben zwar kein Spezialtraining beim

INTERVIEW MIT SHELDON CARTER

„Der Spieler soll sich fühlen, als ob er einen Comic spielt."

PC Games: The Darkness wurde seinerzeit von Starbreeze Studios entwickelt. Habt ihr mit den Jungs Kontakt aufgenommen oder wie seid ihr an die Entwicklung von **The Darkness 2** herangegangen?
Carter: „Nein, um ehrlich zu sein, ist Paul Jenkins (Anm. d. Red.: Paul Jenkins ist britischer Comic-Zeichner, der unter anderem an einigen **Darkness**-Comics mitarbeitete und auch das Vorgängerspiel prägte) das größte Bindeglied zwischen den beiden Spielen. Er ist sozusagen der Hüter der ganzen Hintergrundgeschichte und des **Darkness**-Universums und sorgt dafür, dass wir keinen Mist bauen. Als 2K Games vor einiger Zeit an uns herantrat und fragte, ob wir **The Darkness 2** machen möchten, sagten wir sofort zu, als wir hörten, dass Paul mit an Bord ist."

Sheldon Carter ist Projektleiter bei Digital Extremes.

PC Games: Und das ist auch der Grund für den geänderten Grafikstil?
Carter: „Ja, Teil 1 war ja eher düster und realistisch gehalten. Als wir mit der Entwicklung anfingen, schauten wir uns Dutzende Ausgaben der **Darkness**-Comics an und überlegten uns, wie wir **The Darkness 2** so entwerfen könnten, dass der Spieler tatsächlich das Gefühl hat, einen Comic zu spielen. Deshalb haben wir einfach grellere Farben und andere Effekte eingesetzt – aber keine Angst, wir machen kein Cell-Shading-Spiel."
PC Games: Ihr habt aber auch Spielinhalte geändert. Zum Beispiel hat man nur noch einen Darkling. Wieso habt ihr die Zahl reduziert? Und kann man diesem einen Befehl geben?
Carter: „Wir möchten den Darkling als Charakter etablieren, der in die Geschichte eingebunden ist. Das funktioniert nicht, wenn du mehrere von den Kerlen an deiner Seite hast. Zum Thema Befehle … na ja, sagen wir mal, er reagiert eher auf Jackie, den Helden. Hast du keine Munition mehr, dann holt er dir welche oder er hilft dir, im Level weiterzukommen. Aber du kannst ihn nicht direkt herumkommandieren."
PC Games: Auch die Dämonenarme habt ihr überarbeitet. Wird es da irgendwelche Verbesserungen geben, die ich freischalten kann?
Carter: „Das stimmt, wir möchten den Spieler dazu bringen, näher an den Gegner heranzugehen, einfach mehr Spaß mit den Armen zu haben. Mit dem einen kannst du ja nun mit allen möglichen Objekten in der Umgebung interagieren, während der andere eher dazu gut ist, deine Gegner zu zerlegen. Wie du die Arme allerdings irgendwie mit Erfahrungspunkten oder so was entwickeln kannst, das darf ich nicht verraten. Nur so viel: Ja, es wird etwas in dieser Art geben."
PC Games: Apropos Gegner auseinandernehmen – wie könnte eine deutsche Version des Spiels aussehen?
Carter: „Puh, darüber haben wir noch nicht nachgedacht. Wir werden auf jeden Fall versuchen, das Spiel notfalls entsprechend anzupassen, was nicht leicht wird. Jedoch werden wir sicherstellen, dass wir keine wichtigen Elemente oder Teile der Story rausschneiden. Aber es wird sicher eine Herausforderung für uns, das Spiel entsprechend zu kürzen."
PC Games: Was kannst du uns über einen möglichen Mehrspieler-Modus verraten? Oder gibt es keinen?
Carter: „Ähm ja … dazu darf ich aktuell leider noch nichts sagen."
PC Games: Wann erscheint **The Darkness 2**?
Carter: „Wir planen aktuell mit Herbst 2011 und stehen kurz vor dem Alpha-Status."

DIE MACHER

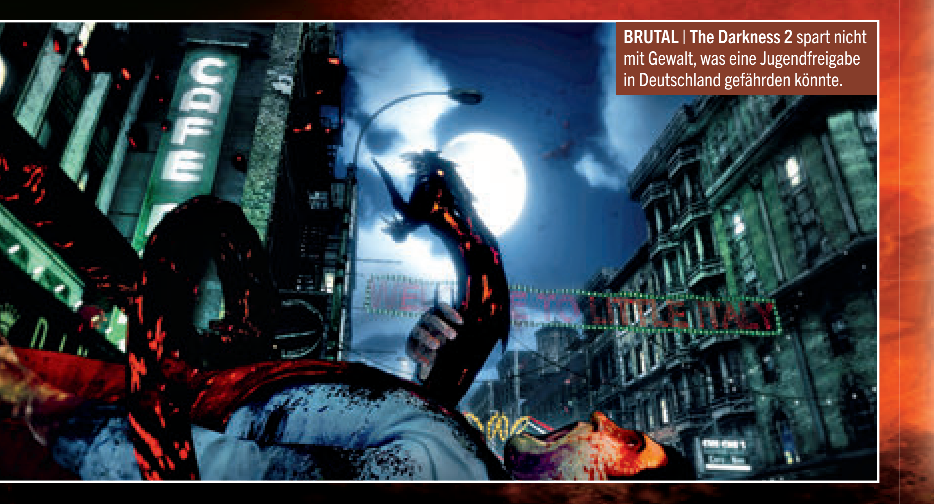


Digital Extremes zeichnet für The Darkness 2 verantwortlich. Wir stellen Ihnen den Entwickler kurz vor:

Gegründet wurde Digital Extremes bereits 1993 in Kanada, genauer London, Ontario. Die ersten Jahre veröffentlichte Digital Extremes ausschließlich **Pinball**-Spiele, arbeitete dann allerdings an Epics **Unreal**-Reihe mit, z.B. an **Unreal** (1998), **Unreal Tournament 2003** (2003) und **Unreal Tournament 2004** (2004). Später folgten Eigenproduktionen wie der Ego-Shooter **Pariah** (2005) oder der Third-Person-Shooter **Dark Sector** (2008), die jedoch beide bei den Kritikern nicht sonderlich gut ankamen. Der letzte Hit, an dem die Kanadier beteiligt waren, war **Bioshock** im Jahr 2008, wobei sie hierbei unterstützend für die PlayStation-3-Version agierten.



Unreal Tournament 2004



BRUTAL | **The Darkness 2** spart nicht mit Gewalt, was eine Jugendfreigabe in Deutschland gefährden könnte.



Militär hinter sich, verstecken sich aber effektiv hinter der Deckung, bündeln ihr Feuer auf die akuteste Bedrohung, flüchten und so weiter. Somit fällt der Schwierigkeitsgrad scheinbar nicht zu schwer, aber dennoch fordernd aus.

Auffällig ist vor allem die comichafte Grafik, die im Kontrast zum nüchternen Vorgänger steht. Die Spielwelt ist im Vergleich zum düsteren und realistisch gehaltenen Seriendebüt überaus bunt und grell. Charaktere und Objekte haben einen dünnen schwarzen Rand, Bluteffekte sehen aus wie Ketchup auf dem Boden – was der Gewalt teilweise ihre Grausamkeit nimmt. Doch genau das ist das Ziel der Entwickler. Sie möchten, dass sich der Spieler so fühlt, als würde er einen Comic spielen. Und das gelingt ihnen, zumindest nach dem, was wir bisher gesehen haben, ziemlich gut. Obwohl Digital Extremes nicht unbedingt den besten Ruf genießt (bezogen auf ihre entwickelten Titel), scheint 2K Games hier den Kanadiern gut genug auf die Finger zu schauen, sodass uns mit **The Darkness 2** ein guter Ego-Shooter erwartet. Außer die USK funkt dazwischen …

„Jede Menge Action, Abwechslung und Splatter – vielversprechend."

Sebastian Weber



Viel zu sehen bekamen wir bei der Präsentation von **The Darkness 2** zugegebenermaßen nicht. Ein paar Level-Fetzen, coole Shoot-outs und brutale Dämonenfähigkeiten. Jedoch denke ich, dass Digital Extremes hier einen wirklich guten Shooter in der Mache hat. Warum? Die Mischung aus Geballer und übernatürlichen Kräften hat mir bereits im Vorgänger gefallen, genauso wie die Story rund um den Helden. Zudem gefällt mir, dass die Entwickler nicht einfach das Konzept des Vorgängers kopieren, sondern der Reihe ihren eigenen Stil verpassen – was sich in der viel bunteren, comichafteren Grafik äußert. Deshalb erwarte ich einen abwechslungsreichen Shooter und einen guten PC-Einstand für **The Darkness**.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: 2K Games
ENTWICKLER: Digital Extremes
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



FLUGZEUGE IM ~~BAUCH~~GARTEN | Die US-Vororte in **Homefront** sind schwer vom Krieg gezeichnet.

Homefront

Von: Jürgen Krauß

Schon fast ein Test: Wir analysieren die ersten Spielstunden des Ego-Shooters!

Das Zentrum von Manhattan, im Büro der Kaos Studios, vor einigen Wochen. Es scheint, als hätte man extra ein ganzes Stockwerk im heruntergekommenen **Homefront**-Stil gestaltet, damit wir stilecht einen Blick in Kaos' finstere Zukunftsvision werfen können. Oder die Mieten hier im Zentrum der Millionenmetropole sind so hoch, dass es für Tapeten, ordentliche Fußböden und Deko-Objekte nicht mehr gereicht hat. Egal, wir fühlen uns sofort pudelwohl hier, hauptsächlich weil wir vor einer Xbox 360 sitzen und uns mit den ersten drei Spielstunden der Einzelspielerkampagne von **Homefront** eine Gefühls-Achterbahnfahrt bevorsteht, wie sie schon lange kein Stück Multimedia mehr bei uns hervorgerufen hat.

Nach dem Spektakel sitzen wir schweißgebadet und zitternd vor dem Monitor und brauchen tatsächlich einen Moment, um das Gesehene zu verarbeiten. Krass! Das Ganze hat uns sogar so beeindruckt, dass wir THQ quasi auf Knien anbettelten, uns doch so schnell wie möglich eine Vorschaufassung zu schicken. Und tatsächlich schenkte man uns Gehör und ließ uns eine drei Levels umfassende Preview-Version für den PC zukommen – großartig! Deshalb finden Sie auf den folgenden beiden Seiten einen mit vielen Spoilern (!) gespickten Einblick in das erste Drittel der Einzelspieler-Kampagne. Vorsicht also: Falls Sie sich nicht schon im Vorfeld die eine oder andere Handlungswendung erzählen lassen wollen, sollten Sie vielleicht direkt zum Fazit auf Seite 36 blättern.

In New York haben wir uns außerdem noch den Mehrspieler-Teil des Spiels angeschaut, unsere ersten Eindrücke dazu finden Sie ebenfalls auf Seite 36.

BESONDERE BEDINGUNGEN

Obwohl wir für diesen Vorschau-Artikel eine nahezu fertige, wenn auch nicht vollständige Version von **Homefront** im Haus hatten, so mussten wir doch alle Bilder in diesem Artikel von THQ, beziehungsweise den Kaos Studios absegnen lassen. Nicht, weil man bestimmte Stellen nicht zeigen wollte, sondern weil Teile des Spiels derzeit noch nicht komplett übersetzt und aufpoliert sind. Insgesamt ist **Homefront**, und das zeigte uns auch die Preview-Fassung, so gut wie fertig – für einen Test hat es in dieser Ausgabe aber leider nicht mehr ganz gereicht.



DIE ERSTEN DREI KAPITEL

Achtung, Spoiler: Wir zeigen Ihnen en détail, was in den ersten zweieinhalb Spielstunden dieses wahnsinnig atmosphärischen Shooters passiert. Wollen Sie Homefront in absehbarer Zukunft aber komplett unvoreingenommen genießen, sollten Sie diese Doppelseite vielleicht besser überblättern.

1

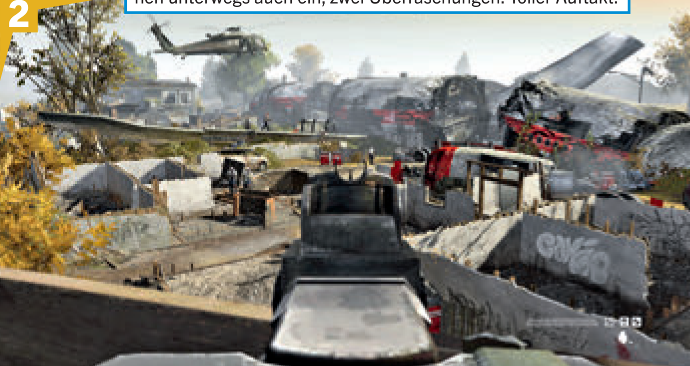


Das geht unter die Haut: Nach dem fulminanten Intro stürmen nordkoreanische Soldaten die Wohnung unseres Protagonisten und nehmen uns gefangen. Wir werden in einen vergitterten Schulbus geschleift und auf die Reise in eine ungewisse, sicher aber nicht besonders rosige Zukunft geschickt. Während der Fahrt bleibt uns nur, die verstörenden Ereignisse durch die Fensterscheiben zu beobachten: Menschen werden wie Vieh zusammengetrieben, ein Elternpaar sogar an die Wand gestellt und exekutiert, während dessen Kind zusieht und verzweifelt weint. Die Atmosphäre ist unglaublich bedrückend. Der Schrecken ist erst vorbei, als urplötzlich ein Truck in unseren Bus rauscht und wir von Rebellen befreit werden.

Der erste Schuss lässt nicht lange auf sich warten und wird von unseren Befreiern mit „Du hast jetzt koreanisches Blut an den Händen, du bist jetzt Teil des Widerstands" kommentiert. Herzlich willkommen. Die erste echte Schießerei ist noch etwas holprig: **Homefront** hat ein sehr eigenes Tempo und Waffengefühl. Nicht schlecht, aber eigen.

2

Wir nehmen Fahrt auf: Wir schlagen uns zur Absturzstelle eines Flugzeugs durch, wo wir die Ausmaße der Verwüstung, die die koreanische Invasion zurückließ, erst so richtig wahrnehmen. Doch wir haben keine Zeit zum Umsehen, denn unsere Gedanken werden gänzlich vom Überlebenskampf und der Flucht vor den feindlichen Soldaten beherrscht. Das Setting ist schick, die Feuergefechte machen zunehmend Spaß und uns begegnen unterwegs auch ein, zwei Überraschungen. Toller Auftakt!



4



Keine Zeit, durchzuatmen: Nach dem kurzen Zwischenhalt im Versteck führt uns unser Weg in Richtung eines Arbeitslagers und durch Häuser und Hinterhöfe – dieses Mal aber bei Dämmerung beziehungsweise bei Nacht. Unterwegs treffen wir natürlich auf haufenweise feindliche Soldaten. Auffallend bei den Gefechten: Unseren Schießeisen geht schnell die Munition aus, wir müssen häufig die Waffe wechseln. Durchaus interessanter Ansatz. Aber eine Kleinigkeit nervt ein bisschen: Im Kampf gegen einen Geschützturm fallen erste Inkonsequenzen auf – manche Betongebilde sind zerstörbar, andere Materialien, wie etwa Holzzäune (!) halten Kugeln komplett ab. Auch ist es nicht ganz einfach, dem Geschütz auszuweichen.

3



Mini-Finale: Im letzten Gefecht des ersten Kapitels wehren wir zahlreiche angreifende Soldaten ab. Hierfür steht uns erstmals das ferngesteuerte Goliath-Fahrzeug zur Verfügung. Mit einer Art Hightech-Fernglas markieren wir Ziele und sehen anschließend gemütlich zu, wie der Kampfwagen diese mit seinen mächtigen Kanonen zerlegt. Spaßig, wenn auch schon fast zu einfach! Feindliches Bombardement kostet uns schließlich das Bewusstsein und beendet den ersten Spielabschnitt.

KAPITEL 1 | KAPITEL 2

Wertung: 0–10 | Stunden: 0, 0,5, 1

1 2 3 4

WAS FÜR EIN START! | Eines der besten Introvideos der letzten Jahre bläst uns förmlich weg. Ein fiktives Szenario derart plausibel und eindrucksvoll zu vermitteln, ist eine echte Kunst. Sie finden das Intro auch als „Story Reveal Trailer" hier: http://www.youtube.com/watch?v=fAF1Tg-FGyI

ACH DESHALB ... | Das Spiel begründend sehr überzeugend, warum wir gerade haufenweise virtuelle Koreaner erschießen: Wir ziehen versehentlich das Feindfeuer auf eine Frau mit ihrem Baby und geben anschließend freiwillig alles, um die beiden da wieder rauszuhauen. Fies!

IDYLLISCH | Wir erwachen aus der Bewusstlosigkeit. Man hat uns nach Haven gebracht, einem Rebellenversteck, das idyllischer kaum sein könnte. Wieder verstehen wir ein Stückchen mehr, worum es hier eigentlich geht – und sind noch motivierter als zuvor.

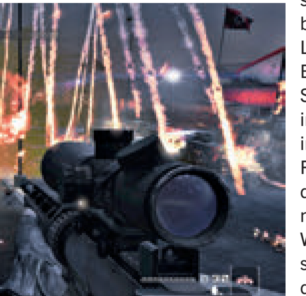


5

Ekelprüfung: Nachdem unserer Kontaktmann im Lager nicht so hilfreich war wie erwartet, schnappen wir uns die Peilsender, für die wir eigentlich hergekommen sind, und eilen weiter. Ein ehemaliger Sportplatz auf dem Weg wurde von den Koreanern zum Massengrab umfunktioniert. Unser Kamerad Connor verliert bei diesem Anblick die Nerven und beginnt wild um sich zu schießen, was die Aufmerksamkeit von zahlreichen Feinden und zwei automatischen Geschütztürmen auf uns zieht. Als wir nach einem langen und intensiven Feuergefecht endlich alle Gegner erledigt haben, treffen plötzlich massenweise neue Truppen per Helikopter ein. Der letzte Ausweg: Wir verstecken uns in einem der Massengräber, zwischen Dutzenden Leichen – heftig!

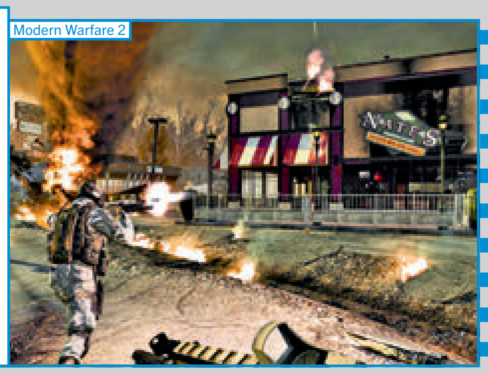
Ein neues Kapitel: Die gerade im Arbeitslager erbeuteten Peilsender müssen wir nun an einem Konvoi von Treibstofflastern anbringen, bevor dieser nach San Francisco aufbricht. Doch wie so oft ist dieser Konvoi natürlich stark bewacht. Die Rebellen nutzen das Überraschungsmoment und beschießen die Stellung der Koreaner mit Phosphorraketen und entflammen den Großteil der Feinde. Eine moralisch bedenkliche Aktion, die unsere Begleiterin Rianna auch vehement kritisiert. Hier werden Menschen schließlich bei lebendigem Leibe verbrannt! Blöd: Die zweite Salve landet nicht im Ziel, sondern in den eigenen Reihen – ein Lauf durchs Flammenmeer beginnt. Wenig Spiel, aber schöne Skripte an dieser Stelle!

6



Nicht nur die Parkplatzszene im dritten Kapitel erinnerte uns stark an **Call of Duty: Modern Warfare 2** – die beiden Spiele haben viele Parallelen. **Modern Warfare 2** ist zwar technisch reifer und pompöser, dramatischer, hollywoodmäßiger inszeniert, **Homefront** ist dafür aber eine ganze Ecke atmosphärischer, glaubhafter und mitreißender.

Modern Warfare 2



7

Chaos à la Kaos: Gleicher Parkplatz, etwas später: Nachdem wir nun mitten im Chaos stehen und die Feinde uns heftig zusetzen, brauchen wir Goliath-Unterstützung. Nett: Feindliche Scharfschützen mit EMP-Waffen behindern das Vehikel, wir müssen also gleichzeitig den Goliath anweisen und den Feind von ihm fernhalten. Anspruchsvoll, auch wenn wir im dritten Kapitel bislang nicht so sehr davon überzeugt sind, das Richtige zu tun, wie in den Abschnitten zuvor. Egal, ein paar zig Minuten knackige Shooter-Action schadet nicht!

Der Weg zurück: Um die Peilsender an den LKWs anzubringen, müssen wir quer über einen zweiten Parkplatz und mitten durch eine Handvoll Gegner preschen. Angsthasen und Nur-aus-der-Deckung-Schießer sind hier fehl am Platz. Anschließend geht es zurück durch das mittlerweile ebenfalls in Flammen stehende Baumarkt-Hauptgebäude. Adrenalin, brennende Menschen, Schreie – das hier ist kein Zuckerschlecken. Nicht zum ersten Mal fällt das etwas übertriebene Figuren-Ragdoll ins Auge. Uns stört's nicht, auch wenn es in dem eher ernsten Setting etwas deplatziert wirkt.



8

FAZIT: Nach dem heißen Baumarktbesuch erwartet uns noch eine Flucht auf der Ladefläche eines Jeeps, von wo aus wir mithilfe des Goliaths noch ein paar feindliche Jeeps und einen Helikopter ausschalten. Wow, das war eine Achterbahnfahrt voller Gefühle, Action und noch mehr Gefühle. Eine derart beklemmende und ergreifende Stimmung erzeugt kaum ein zweites PC-Spiel. Jetzt bleibt eigentlich nur noch die Frage: Wie geht es weiter und können die Entwickler dieses Tempo aufrechterhalten? Das bisher Gesehene war jedenfalls – wenn auch nicht in technischer Hinsicht – großartige Shooter-Unterhaltung!

KAPITEL 3

5 6 7 8

STOLPERSTEINE | Die kleinen Unzulänglichkeiten häufen sich: Falsch ausgelöste Skripte, unklare Ansagen, Tonüberlagerungen und ein paar andere Makel trüben kurzzeitig das Spielvergnügen. Zum Glück ist nichts allzu Ernstes dabei.

LEICHTE SHOOTER-KOST | Der Weg durch den Baumarkt ist anstrengend, weil die Gegner aus allen Richtungen auftauchen. Zum Glück gibt es explosive Fässer, die zwar nicht sonderlich spektakulär in die Luft gehen, dafür aber gelb statt rot sind.



USK-INFO: Die brennenden Menschen geben uns zu denken: **Homefront** geizt nicht mit Blut, Brutalität und Szenen, die an die Nieren gehen. Auch hinterlassen Getötete Blutspritzer auf Böden und Wänden. Daher entschied die USK zu Recht auf Freigabe „Ab 18" – für die ungeschnittene deutsche Fassung.

1,5 2 2,5

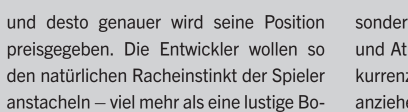
WIR KAMEN, SAHEN UND SCHOSSEN!

Auf der THQ Gamers Week in New York schickte man uns in die Schlacht: Wir stürzten uns auf der Xbox 360 mit 31 weiteren Journalisten in Homefronts Online-Spielvarianten.



KONZENTRATION | Redakteur Jürgen Krauß schlug sich im Wettkampf mit der internationalen Presse wacker.

NEW YORK BEI NACHT | Die schönen Seiten des Jobs: Man kommt rum.



STERNSTUNDEN | Wer Killstreaks (also Tötungsserien, ohne Tode der eigenen Spielfigur) sammelt, wird vom Battle Commander schnell als Ziel für das gegnerische Team markiert – die zugehörige Sternwertung reicht von eins bis fünf.

Wir kennen den Mehrspielerteil von **Homefront** schon von einer Veranstaltung im letzten Jahr, damals aber lief alles noch ziemlich holprig. Mit großen Erwartungen starteten wir also in New York erst in eine Runde Team Deathmatch, anschließend in eine Partie Ground Control und danach probierten wir noch beide Spielarten in der jeweiligen „Battle Commander"-Abwandlung. Aha, also doch etwas Neues! Der Battle Commander analysiert im Hintergrund jede Partie und markiert besonders gefährliche Spieler – wobei als gefährlich gilt, wer mehrere Feinde hintereinander tötet, ohne selbst virtuell abzuleben. Den so Gezeichneten werden dann Gegner auf den Hals gehetzt. Bedeutet: Jäger finden jeweils die grobe Position und den Gefahrlevel der Gejagten in ihrem HUD. Je gefährlicher ein Spieler, desto mehr Jäger werden auf ihn angesetzt und desto genauer wird seine Position preisgegeben. Die Entwickler wollen so den natürlichen Racheinstinkt der Spieler anstacheln – viel mehr als eine lustige Bonusspielart ist das Ganze aber nicht. Trotzdem, und das gilt sowohl für die Solo- als auch für die Mehrspieler-Erfahrung: Technisch ist **Homefront** zwar nicht brillant, sondern „nur" okay, in Sachen Gameplay und Atmosphäre aber kann sich die Konkurrenz vorsorglich schon mal ganz warm anziehen! Und obendrauf liefert der Mehrspielerteil sowohl ein ein motivierendes Pro-Partie-Währungs- als auch ein matchübergreifendes Erfahrungssystem – in dieser Form ein echtes Novum.

DAS GEFÄLLT UNS AM BISHER GESEHENEN

- **Fantastische Atmosphäre**: Selten schaffen es Spiele, eine so bedrückende und beklemmende Grundstimmung aufzubauen. Man fühlt sich permanent verfolgt und die teilweise schockierenden Handlungen der Koreaner ließen uns mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitzen. Trotzdem werden dem Spieler zu fast jeder Zeit glaubhafte Gründe für seine Handlungen geliefert. Dazu tragen auch die computergelenkten Rebellen und deren authentische Verhaltensweisen bei.
- **Großes Gefühlskino**: Egal, ob Abscheu, Furcht, Panik, Terror, Freude, Rachegeläsute, Schuldgefühle – **Homefront** bietet alles davon.
- **Plausibles Setting**: Auch wenn die Story in den Grundzügen ziemlich hanebüchen klingt, so wird sie doch sehr plausibel und plastisch an den Mann (und die Frau) gebracht – und noch vor Ende des ersten Kapitels waren wir komplett eingesogen.
- **Gelungene Musik-Untermalung**: Egal ob während der wilden Schießereien oder im ruhigen Haven, die Hintergrundmusik passt und vermittelt toll die Stimmung der jeweiligen Situation.
- **Satte Mehrspieler-Action**: Partien, die sich über riesige Karten hinweg verlagern und sich vom kleinen Infanterie-Geplänkel zu ausgewachsenen Fahrzeugschlachten entwickeln – das rockt!
- **Zweistufiges Erfahrungssystem im Mehrspielerteil**: Matchübergreifende Spielerlevels, die mit Freischaltkram (etwa Perks oder Waffen) einhergehen, auf der einen Seite, auf der anderen Extras (etwa Drohnen), die Sie sich im Laufe einzelner Partien verdienen. Funktioniert prächtig und motiviert ungemein!

DAS BEREITET UNS (NOCH) SORGEN

- **Technik, die nicht so arg begeistert**: Egal, ob Fässer, die ohne sichtbare Effekte explodieren, Skripts, die falsch auslösen, oder windige Holzzäune, die komplett kugelfest sind – es hapert an der Technik. Und dabei nerven nicht die einzelnen Aspekte, es ist mehr die Summe, die das Spielvergnügen trübt.
- **Künstliche (Nicht-)Intelligenz**: Freund und Feind scheinen in der Zukunftsvision von **Homefront** gleich doof. KI-Kollegen laufen uns im Weg herum, Gegner reagieren komisch oder gar nicht und immer mal wieder entstehen skurrile Situationen. Blöd!
- **Kollisionsabfrage**: Gerade, wenn es mal eng wird, fällt ein kruder Umstand besonders auf: Sobald wir manchen Objekten zu nahe kommen, fängt unsere Spielfigur an, wie wild zu hüpfen oder hängen zu bleiben. Das kostet Nerven und virtuelle Leben. Unnötig!

DIESE FRAGEN SIND NOCH OFFEN

- Sind die versprochenen acht Stunden Spieldauer realistisch?
- Kapitel drei deutet es an: Nimmt die Abwechslung im weiteren Verlauf ab?
- Wie geht die Geschichte weiter? Können wir tatsächlich eine ganze Armee aus dem Land vertreiben?
- Bleibt die Atmosphäre durchgehend so beklemmend und dicht?
- Wie steht es um Langzeitmotivation und Balancing im Mehrspielerteil?
- Wenn sich jeder im Onlinespiel Fahrzeuge kaufen kann, verkommen Partien dann zu reinen Materialschlachten?

„Die Atmosphäre kommt einem Half-Life 2 ziemlich nahe."

Jürgen Krauß

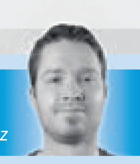


Selten gibt es Spiele, bei denen mich sowohl der Einzelspieler- als auch der Mehrspieler-Teil dermaßen antörnen wie bei **Homefront** – zu oft ist eines davon nur lieblos hingeschludert. Für die Solokampagne spricht in erster Linie die bedrückende Atmosphäre – lange hat bei mir kein Videospiel mehr derartiges Mitgefühl für die Unterdrückten ausgelöst. Ich hoffe nur, dass die Kaos Studios Spannung und Tempo auch über die gesamte Distanz aufrechterhalten können – vor allem, weil das Spiel technisch nur „gut" beziehungsweise „solide", keinesfalls aber „brillant", „perfekt" oder „wegweisend" ist. Für den Mehrspielerteil spricht das zweistufige Erfahrungssystem, das sowohl pro Partie als auch über alle Matches hinweg motiviert und belohnt – und dass ich mit **Bad Company 2** langsam durch bin …

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Wenn Emotionen über Technik gehen, ist mein Interesse geweckt. "

Felix Schütz



Als Einzelspielerfan sind mir gut erzählte Geschichten und packende Atmosphäre besonders wichtig – und in dieser Hinsicht haben mich die ersten Kapitel von **Homefront** schon ziemlich überzeugt. Natürlich, es wird auch hier reichlich geballert, doch die solide Action verkommt trotzdem nicht zur stumpfen Militär-Parade. Das tröstet mich dann auch gut über die technischen Mängel hinweg. Etwas skeptisch bin ich aber bei der Länge der Kampagne – es wäre doch sehr schade, wenn das intensive Erlebnis schon nach ein paar Stunden vorbei wäre.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Kaos Studios
TERMIN: 15. März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Von: Stefan Weiß

Endlich kommt Licht ins Dunkel: Wir sagen Ihnen, wie Skyrim Rollenspieler glücklich machen will!

Wie viel **Oblivion, Morrowind** und **Fallout 3** stecken in **Skyrim**? Derzeit wird viel darüber spekuliert, wie gut die Zutaten, etwa automatisch generierte Quests, Levelanpassung und klassenlose Charakterentwicklung, im Rollenspieltopf der Entwickler letztendlich schmecken werden. PC Games suchte nach Antworten auf die wichtigsten Fragen der Spieler und trägt die Fakten zusammen!

Was muss ich zur Charaktererschaffung wissen?

Anders als in den Vorgängerspielen müssen Sie sich in **Skyrim** nicht für eine feste Klasse entscheiden. Zu Beginn legen Sie – wie in **Oblivion** und **Morrowind** – die Rasse Ihres Charakters fest. Damit nehmen Sie schon Einfluss auf die Fertigkeiten (Skills) der Figur, da jede Rasse gewisse Vor- und Nachteile besitzt. Darüber hinaus bestimmt Ihre Spielweise, wie sich Ihre Figur weiterentwickelt. Beschränkungen, etwa mit seiner Figur nur bestimmte Waffen oder Rüstungen benutzen zu dürfen, weil dies eine Klassenwahl vorgibt, existieren in **Skyrim** nicht.

Für die optische Erscheinung Ihres Charakters hat Bethesda ein komplett neues Gesichtssystem erstellt. Visagen in **Oblivion** sahen teilweise recht hässlich aus. Für **Skyrim** planen die Entwickler deutlich mehr vorgefertigte Gesichtselemente ein, die sich in Größe und Position verändern lassen, auch ohne einen Haufen Schieberegler.



Wie funktionieren Quests und Story in Skyrim?

Die Hauptgeschichte soll die Spieler gut 20 Stunden beschäftigen, ist von Autoren erdacht und geschrieben, enthält fest definierte Skript-Ereignisse und Quests, so wie man es von einem guten Rollenspiel

ZAHLEN UND FAKTEN ZU SKYRIM

Mehr als 20 Stunden Spielzeit für die Hauptquest, mehr als 85 Zaubersprüche für Magiekundige, 20 Drachenschreie, die Ihre Figur erlernen kann, 18 Skills, 280 Perks, 5 riesige Städte, 130 Dungeons, 3D-Ansichten aller Gegenstände im Inventar, Finishing-Moves im Kampf, umfangreiche Mod-Tools wie für **Oblivion** geplant – **Skyrim** wird ein dicker Rollenspielbrocken, so viel steht schon jetzt fest!

FANTASY-STOFF | Drachen sind das zentrale Thema in **Skyrim**. Die geflügelten Bestien stellen Ihre stärksten Gegner dar. Ihr Held verkörpert die Legende des Drachengeborenen (Statue links). Doch damit nicht genug, Sie lernen Drachenschreie, die Ihre Figur stärken, sogar die Seelen der Schuppentiere lassen sich einsacken, um noch mächtiger zu werden!

KOMBINIERE | Zaubern mit der linken und hauen mit der rechten Hand. In **Skyrim** dürfen Sie jede Hand einzeln ausrüsten und im Kampf mit beiden Maustasten auch steuern.

erwartet und kennt. Zusätzlich will Bethesda mit vom Spiel selbst generierten Inhalten für reichlich Abwechslung sorgen. Hinter dem Begriff „Radiant-Story“ verbirgt sich ein System, das den Spielfortschritt und die Fertigkeiten der Heldenfigur laufend prüft und anhand der daraus gewonnenen Informationen passende Quests erstellt. Beispiel gefällig? Sie erreichen mit Ihrem Helden ein Dorf und treffen einen NPC, dessen Tochter entführt wurde und der Sie um Hilfe bittet. Wenn Sie die Aufgabe annehmen, platziert **Skyrim** die dazugehörigen Figuren in einen Dungeon, den Sie noch nicht besucht haben. Außerdem wirken sich Ihr Ruf bei NPCs, Ihr Verhalten, zuvor gelöste Quests und viele Parameter mehr darauf aus, welche Quests in welcher Art vom Radiant-Story-System verändert werden.

Auf diese Art und Weise passt **Skyrim** bestimmte Gegner an Ihre Figur an, aber nicht alle, so wie in **Oblivion**, was vielen Fans missfiel.



Gibt es einen fest vorgegebenen, maximalen Charakterlevel wie in Fallout 3?

Nein, die Levelgrenzen werden ähnlich wie bei **Oblivion** durch die Skills bestimmt. Solange der Spieler noch in der Lage ist, durch Spielfortschritte die Fertigkeiten des Charakters zu verbessern, lässt sich auch die Figur weiter leveln. Wer **Skyrim** spielt, merkt schnell, dass die Figur viel schneller als in **Oblivion** levelt, um so an die Perks (Zusatzeffekte) zu gelangen, die einen wesentlich größeren Stellenwert einnehmen als etwa in **Fallout 3**. Mehr dazu finden Sie im Extrakasten „Skills und Perks“.



Was tut sich bei der Benutzeroberfläche von Skyrim?

Weder **Oblivion** noch **Fallout 3** stellten PC-Spieler in Sachen Interface so richtig zufrieden. Für **Skyrim** haben die Entwickler über den Tellerrand geschaut und sich von einer Firma mit Apfel als Logo inspirieren lassen. „Mit iTunes lassen sich bequem und übersichtlich große Mengen an Daten verwalten“, sagte Todd Howard, Produzent bei Bethesda, jüngst in einem Interview, „und das wollen wir auch in **Skyrim** erreichen.“ Als zentrales Bedienelement soll eine Art „Kompass“ dienen, den der Spieler mit einer Taste aufruft. Von dort verzweigt sich das Menü in die vier Hauptbereiche Magie, Weltkarte, Fertigkeiten und Inventar. Letzteres ist nach Überbegriffen geordnet, die alle dazugehörigen Gegenstände und Zaubersprüche zusammenfassen. Wenn Sie beispielsweise den Begriff „Zerstörung“ auswählen, listet das Inventar nur die dazu passenden Inhalte auf.

Außerdem soll die Benutzeroberfläche nur dann sichtbar sein, wenn sie benötigt wird. Einzig eine schmale Kompassleiste bleibt permanent am oberen Bildrand eingeblendet. Infoleisten für Lebenspunkte, Magicka (Mana) und

SKILLS UND PERKS: SO FUNKTIONIERT DIE CHARAKTER-ENTWICKLUNG IN SKYRIM

Bethesda will die Stärken des Charaktersystems aus Oblivion und Fallout 3 vermischen, um das beste Ergebnis für die Spieler zu erzielen.

Statt herkömmlicher Charakterklassen gibt es in **Skyrim** drei sogenannte Schulen, in Form von Sternennebeln dargestellt. Diese enthalten Skills für die Ausrichtungen Krieger, Magier und Dieb. In jedem Nebel gibt es sechs Sternzeichen, welche die Skills repräsentieren. Die dazugehörigen Sterne stellen die Perks dar, von denen es insgesamt 280 (inklusive Rangstufen) geben wird. Jeder Skill besitzt also seinen eigenen Perk-Tree. Die Skills lassen sich durch die Anwendung im Spiel steigern, Perks verbessern diese.

„Einhändig“ ist zum Beispiel ein Skill. Dazugehörige Perks wären die Waffengattungen Axt, Streitkolben oder Schwert. Sie bestimmen dabei selbst, wie und wo Sie sich spezialisieren möchten.

Oblivion: Skills bestimmten den Charakter

Je nach gewählter Rasse erhielt der Spielcharakter Haupt- und Nebenfertigkeiten, die sich unterschiedlich schnell steigern ließen. Geduldige Spieler konnten so alle Fähigkeiten auf 100 % und durch Ausrüstungs- oder Rassenboni auch darüber hinaus bringen. So richtig spannend war das allerdings auf Dauer nicht. **Skyrim** fasst alle Talente und Magieschulen in insgesamt 18 Skills zusammen – zu wenig für Rollenspielpuristen? Wir glauben nicht, denn es gibt ja noch die Perks.



Im hier gezeigten Skill „Zerstörung“ schalten Sie passende Perks wie Feuer- oder Blitzzauber frei und steigern diese im Laufe des Spiels.

Fallout 3: Perks sorgten für individuelle Ausrichtung

In Bethesdas postapokalyptischem Rollenspiel gab es schon eine Menge Perks. Allerdings waren diese eine eigenständige Sammlung von Zusatzfertigkeiten, die nicht an bestimmte Skills gebunden waren, sich aber sehr wohl auf diese auswirkten. Ein wenig unübersichtlich war dieses System schon, da nicht immer sofort ersichtlich war, welche Perks am besten zum eigenen Charakter und dessen Fertigkeiten passten. In **Skyrim** sind die Perks jetzt bestimmten Skills fest zugeordnet, was dem Spieler mehr Übersicht bietet.



GIGANTISCH | Wo Berge sind, gehören auch Riesen hin, das wissen Fantasy-Fans und natürlich auch die Entwickler von **Skyrim**.



SCHAURIG-SCHÖN | Die Dungeons in **Skyrim** sind allesamt von Hand designt und entstammen diesmal keinem Level-Generator wie in **Oblivion**. Ob angesichts der Monster Zeit bleibt, das zu bewundern?

Ausdauer kommen erst zum Vorschein, wenn die Werte sich ändern – also beim Kämpfen, Zaubern und Rennen etwa.

Die in **Oblivion** genutzte, limitierte Schnellzugriffsleiste ist Geschichte. Ähnlich wie bei einem Browser soll **Skyrim** eine Favoritenleiste bieten, in die der Spieler beliebige Waffen, Tränke, Zauber und mehr per Drag & Drop ziehen kann, um sie im Spiel bequem nach dem Alphabet sortiert zu benutzen. Klingt super!



Wird es Begleiter, Reittiere, Gilden und Crafting geben?

In **Skyrim** stehen erheblich mehr Begleiter als in **Fallout 3** zur Wahl. Allerdings dienen sie eher dazu, bestimmte Aufgaben zu lösen, und nicht als permanenter Kompagnon. Daher verzichtet Bethesda darauf, die Begleiter als tief gehende Persönlichkeiten zu entwickeln. Noch unklar ist, wie Reittiere im Spiel umgesetzt werden. Die Erfahrung aus **Oblivion** zeigt, dass sowohl Entwickler als auch Spieler mit dem Ergebnis nicht zufrieden waren. Dafür dürfen wir uns auf altbekannte wie neue Gilden freuen und auch das Handwerk kommt nicht zu kurz. Schmieden, Alchemie, Kochen und Verzauberung sollen Abwechslung zum Kämpferdasein bieten.



Wie lässt sich Skyrim im Vergleich zu Oblivion und Fallout 3 am besten einordnen?

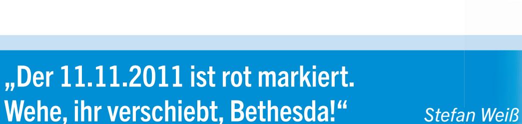
Die Entwickler sehen **Skyrim** eher als Weiterentwicklung von **Fallout 3**, vor allem was Spielmechanik und Charakterentwicklung betrifft. Bezogen auf die **Elder Scrolls**-Reihe lassen sich Stimmung und Setting am besten mit **Bloodmoon**, dem zweiten Add-on zu **Morrowind**, vergleichen. Schon dort durfte der Spieler nordisches Flair und winterliche Landschaften bereisen. Insgesamt will Bethesda jedoch mehr „Einzigartigkeit" vermitteln. In **Oblivion** beispielsweise sahen alle Gebäude einer Stadt so neu aus, als seien sie am selben Tag erbaut worden. In **Skyrim** wird der Spieler an allen Ecken und Enden Spuren vergangener Kulturen finden.



Welchen Umfang wird die Spielwelt haben?

Die Fläche der Spielwelt wird in etwa gleich groß ausfallen wie in **Oblivion**, so die Aussage der Entwickler. Allerdings wird sie dem Spieler weitaus größer vorkommen. Das liegt zum Beispiel daran, dass in **Skyrim** Berge nicht nur bloße Hindernisse darstellen, sondern sich erkunden lassen. Abenteuer führen hoch in die Bergregionen, Dungeons verzweigen sich tief ins Felsgestein – ob der Questort „Treppe der 7.000 Stufen" auch wirklich so viele Absätze aufweisen wird, lässt Todd Howard in einem Podcast offen. Doch wir gehen jede Wette ein, dass die Spieler dies nachzählen! Die Spielwelt wird diesmal komplett von Hand erstellt, allein acht Designer sind dafür eingespannt, um **Skyrim** einzigartig, lebendig und nicht automatisch generiert aussehen zu lassen. ❑

IDYLLE | Abseits vom Eis und Schnee der Berge bietet **Skyrim** unter anderem auch Wald-, Tundra- und Vulkangebiete.



„Der 11.11.2011 ist rot markiert. Wehe, ihr verschiebt, Bethesda!"

Stefan Weiß



Was sich da von den Bergen im Norden Tamriels ankündigt, hört sich nach schwerster Rollenspiel-Lawine an. Okay, das ist jetzt etwas sehr bildhaft ausgedrückt – und ob am Ende des Tages wirklich alle Features wie angekündigt toll umgesetzt sind, weiß noch keiner. Aber warum soll man sich nicht mal tierisch auf einen Titel freuen dürfen? **Morrowind**, **Oblivion** und **Fallout 3** sind seit ewigen Zeiten auf meiner Festplatte und zählen zu meinen Lieblingsspielen. Bethesdas Anliegen, die Stärken der drei genannten Titel zu vereinen, kann ich nur gutheißen. Daher drücke ich dem Team alle Daumen, dass das Projekt auch gelingt. Gebt uns tolle Quests und Charaktere, eine stimmige Welt und alles wird gut!

GENRE: Rollenspiel
ANBIETER: Bethesda
ENTWICKLER: Bethesda Softworks
TERMIN: 11.11.2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



GIPFELSTÜRMER | Das Abenteuer führt Sie hoch in die Berge, um dort die alte Drachensprache zu lernen.



MALERISCHE PLÄTZE | Nadelwälder und kristallklare Seen – die neue Creation Engine soll für wundervolle Grafik sorgen.

AM RAND DES HIMMELS | Die Region Skyrim ist Heimat gigantischer Bergmassive, die Sie im Laufe der Rollenspielgeschichte erkunden. Dabei geraten Sie in einen Bürgerkrieg und stellen sich mächtigen Drachen entgegen.

Von: Viktor Eippert

Wir legten Hand an Square Enix' futuristisches Action-Rollenspiel und absolvierten die erste Mission im Spiel.

DOPPELT MEUCHELT BESSER | Mit den entsprechenden Kybernetik-Upgrades kann Adam sogar mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten.

Deus Ex: Human Revolution



Nach der Ankündigung von **Deus Ex: Human Revolution** Ende 2007 jauchzten Fans vor Freude. Doch mit der Freude gingen und gehen auch Zweifel einher. Zweifel, ob **Human Revolution** tatsächlich an die Stärke des ersten **Deus Ex** heranreichen wird. Wir waren bei Square Enix in Hamburg und bildeten uns beim Probezocken des Einstiegs von **Human Revolution** auf der Konsole einen Eindruck von dem düsteren Action-Rollenspiel.

Der Handlungsverlauf eröffnet mit einer Konferenzschaltung mehrerer vermummter Personen. Die mysteriösen Gestalten besprechen ein sehr wichtiges Ereignis in naher Zukunft und drücken sich dabei beinahe schon kryptisch aus. Eigentlich klar, **Human Revolution** möchte schließlich an die Verschwörungsgeschichten des ersten Teils anknüpfen.

Im nächsten Augenblick schlendern Protagonist Adam Jensen und Megan Reed, eine wichtige Wissenschaftlerin des Bio-Kybernetik-Konzerns Sarif Industries und gleichzeitig Adams Flamme, durch das unterirdische Sarif-Labor und diskutieren über Megans Forschung. Megan berichtet freudig von ihrem Durchbruch, der das Leben der gesamten Menschheit vereinfachen wird. Sie soll diese bedeutende Entdeckung morgen präsentieren und ist bereits voller Vorfreude. Was genau sie nun entdeckt hat, bleibt natürlich im Dunkeln. Klar ist nur, dass Adam als Sicherheitschef bei Sarif Industries für den reibungslosen Ablauf der Präsentation zuständig ist. Adam steht der Forschung allerdings kritisch gegenüber und macht in dem Gespräch seiner Skepsis bezüglich dieses Kybernetik-Krams Luft. Während sie sich unterhalten, beschreiten die beiden selbstständig eine vorgegebene Route durch die Anlage und wir sehen uns derweil in Adams Rolle um. Wir erblicken sowohl Laborräume für Tests mit mechanischen Beinen und anderen Körperteilen als auch Forschungsräume für kybernetische Waffensysteme.

Nach dem Rundgang trennen sich die beiden und kurz darauf ertönt wie aus dem Nichts ein Alarm. Die Anlage wird angegriffen! Angeblich von Puristen – einer fanatischen Splittergruppe, die Veränderungen am menschlichen Körper aufs Schärfste verurteilt. Wir eilen also mit Adam los, um nach Megan zu suchen. Im folgenden Abschnitt klären uns – falls gewünscht – vertonte Tutorial-Filmchen über die grundlegenden Funktionen des Spiels auf. Darin lernen wir unter anderem, das Deckungssystem zu nutzen: Halten wir die entsprechende Taste gedrückt, so lehnt sich Adam an eine angrenzende Deckung und kann sich an ihr entlang bewegen sowie daraus hervorlugen, um zu schießen. Ein schneller Deckungswechsel von einer Kiste zur nächsten ist zwar ebenfalls möglich, klappt aber nicht

DIE STORYLINE DER DEUS-EX-REIHE

Mit Human Revolution umfasst die Story der Deus-Ex-Reihe nun schon eine Zeitspanne von 50 Jahren. Für einen besseren Überblick haben wir hier die wichtigsten Ereignisse im Deus-Ex-Universum zusammengefasst.

2018: Paul Denton, der Bruder von JC Denton (dem Protagonisten von **Deus Ex**), wird geboren.

2020iger-Jahre: Die Verbreitung von mechanischen Körperverbesserungen beginnt stark zuzunehmen. In den frühen Jahren dieses Jahrzehnts werden erste Entwicklungen an Nano-Technologien eingeleitet.

2023: Paul wird im zarten Alter von fünf Jahren als Testobjekt ausgewählt, um anschließend geklont zu werden.



DIE FÄHIGKEITEN

Wir konnten endlich einen Blick auf das Fähigkeiten-System werfen und erklären, wie es funktioniert.

Das Grundprinzip unterscheidet sich nicht von den Fähigkeiten-Systemen anderer Rollenspiele: Für erledigte Aufträge winken Erfahrungspunkte, die zu einem Stufenaufstieg führen. Mit jeder Charakterstufe erhält Adam einige Praxispunkte, welche ihrerseits in die nützlichen Upgrades investiert werden.
Der Fähigkeitenbaum ist gut strukturiert und in Basisupgrades und Unterfähigkeiten untergliedert. Zu jedem Körperteil gehören ein oder mehrere Basisupgrades, die Adam jeweils zwei Praxispunkte kosten. Das gewährt ihm den Zugriff auf die Unterfähigkeiten dieses Körperteils, die pro Stück einen Praxispunkt verbrauchen und in einer baumartigen Struktur angeordnet sind. Den grundlegenden Aufbau des Menüs sowie zwei Beispiel-Upgrades haben wir rechts abgebildet. Die Bilder dazu stammen aus einem im Januar veröffentlichten Gameplay-Trailer, der jedoch ein in Teilen veraltetes Design des Fähigkeitsmenüs zeigt. Screenshots des aktuellen Designs lagen uns leider nicht vor.

Durchschlagskräftig: Mit dieser äußerst hilfreichen Fähigkeit kann Adam strukturschwache Wände mit seinem Arm durchschlagen und dahinter befindliche Gegner direkt ausschalten.

Durchblick: Doch dank ein paar Praxispunkten in Adams Sensor-Augen kann er Widersacher sogar durch Wände hindurch erspähen und danach entsprechend reagieren.

In die Enge getrieben: Während einer Infiltrationsoperation wurde Adam von Wachen überrascht, musste sich verstecken und weiß nun nicht, mit wie vielen Feinden er es zu tun hat.

Basisupgrades: Dieser Teil des Menüs wurde inzwischen optisch überarbeitet und stellt die Ausgangsupgrades der Körperteile dar. Am Prinzip hat sich jedoch nichts geändert: Jedes Basisupgrade kostet zwei Praxispunkte und schaltet weiterführende Skills frei.

Unterfähigkeiten: Hier sind die untergeordneten Fähigkeiten des derzeit ausgewählten Implantats zu sehen. Dieser Interface-Teil sah in der von uns gespielten Version ebenfalls so aus.

immer ordentlich. Auch die Grafik ist nicht auf der Höhe der Zeit. Der stimmige Look gefällt uns zwar sehr gut, doch die Texturqualität könnte knackiger sein und die Animation und Mimik der Charaktere lassen an Geschmeidigkeit vermissen. Ob vor allem Ersteres bei der PC-Fassung besser ausfällt, vermögen wir bisher nicht zu sagen.

Die Atmosphäre zeigt sich hingegen von ihrer besten Seite: Die Einrichtung brennt vielerorts, das Notfallsystem hat alle Sicherheitstüren verschlossen, die Alarmlichter tauchen die Umgebung in schummriges Rot und stellenweise sind wir gezwungen, mit anzusehen, wie flüchtende Wissenschaftler gnadenlos von angreifenden Söldnern niedergeschossen werden, als wären sie nur störender Müll, den es zu beseitigen gilt. Die verzweifelte Stimmung ist deutlich zu spüren. Das Ganze gipfelt darin, dass Adam die Angreifer schlussendlich einholt und im Kampf mit ihnen eine tödliche Verletzung erleidet. Um sein Leben zu retten, wird er von Sarif-Wissenschaftlern in einer dramatisch inszenierten Notfall-OP mit mechanischen Upgrades versehen. Auch wenn die Parallelen zum Auftakt von **Mass Effect 2** nicht zu leugnen sind: So zieht man Spieler erfolgreich in die Story hinein!

Wie das Schicksal so spielt, ist der Kybernetik-Skeptiker Adam jetzt also ironischerweise selbst ein sogenannter Augmentierter, also ein mit Implantaten verbesserter Mensch. Nun tritt er seinen Dienst erneut im Sarif-Hauptquartier an und steht vor seinem ersten Auftrag als kybernetischer Krieger. Doch bevor es losgeht, muss Adam zum Tech-Labor, um eine Fehlfunktion seines optischen Systems ausbügeln zu lassen. Typisch: Kaum kriegt man tolles, neues Technik-Spielzeug, hat es schon Macken! Im Labor trifft er auf den selbstverliebten IT-Schnösel Frank Pritchard, der Adam deutlich zu verstehen gibt, dass er sich für etwas Besseres hält. Das Dialog-System erinnert dabei erneut an **ME 2** und bietet ein ähnlich angeordnetes Interface mit mehreren Antwort-Möglichkeiten. Je nachdem, welche Dialog-Option wir wählen, reagiert Adam auf Pritchards unverschämte Aussagen und macht ihn rund oder er ignoriert den Knilch einfach. Nachdem wir dem Herrn verbal gezeigt haben, wo der Hammer hängt, sacken wir rollenspieltypisch im Bürokomplex Geld sowie ein paar Fundsachen ein und treffen danach David Sarif am Helipad. Dieser klärt Adam während des Helikopterflugs zum Einsatzort über den Auftrag auf: Rebellen – wahrscheinlich wieder Puristen – haben eine Sarif-Fabrik erobert und Geiseln genommen. Darunter befindet sich auch die Sekretärin Josie Thorpe. Adam soll ins Gebäude eindringen und die Kontrolle wiedererlangen. Danach erkundigt sich David, wie Adam vorzugehen gedenkt: subtil oder aggressiv, im Nah- oder Fernkampf? Je

2027
2027 wird die Blütezeit der mechanischen Körper-Upgrades eingeläutet. Zeitgleich beginnt die Story von **Deus Ex: Human Revolution**.

2028
Paul Dentons Mutter ist nicht mehr in der Lage, Kinder zu bekommen, und ihr wird eine künstliche Befruchtung vorgeschlagen. Sie stimmt zu und wird daraufhin mit einem Klon-Embryo von Paul befruchtet.

2029
Pauls Mutter bringt JC Denton zur Welt. JC ist somit nicht nur Pauls Bruder, sondern auch sein Klon.

2034
Wissenschaftler führen erstmals Klon-Experimente der zweiten Generation durch.

DIE AUGMENTED EDITION IM DETAIL

Sammlereditionen von Spielen sind seit geraumer Zeit in Mode. Deshalb gibt es auch von Deus Ex: Human Revolution eine sogenannte Augmented Edition. Vorbesteller der normalen Version erhalten jedoch ebenfalls Zusatzinhalte.



■ **Augmented Edition:** Die aufgemöbelte Spezial-Ausführung von **Deus Ex: Human Revolution** wird neben dem Spiel 1 auch eine Bonus-DVD 2 sowie ein Artbook 3 enthalten und etwa 60 Euro kosten. Das Artbook umfasst 40 Seiten und ist mit Konzeptzeichnungen der Spielwelt, Charaktere und Waffen gefüllt. Die Zusatz-Disc beinhaltet ein 44-minütiges Making-of, einen Motion-Comic (basierend auf dem ersten **Deus Ex**-Comic von DC Comics), den Spielsoundtrack von Michael McCann sowie den E3-Trailer und ein animiertes Storyboard.

Darüber hinaus erhalten Käufer der Augmented Edition folgende Spielinhalte zusätzlich:



- Eine exklusive Sondermission aus der Sicht eines vertrauten **Deus Ex**-Charakters
- 10.000 Credits zusätzlich zu Spielbeginn
- Huntsman-Silverback-Schrotflinte
- SERSR-Scharfschützengewehr
- Linebraker-G-87-Granatwerfer (Bild rechts)
- Ein Automatic Unlocking Device
- M-28-Sprengladungen mit Fernzünder

■ **Vorbestellervorteile:** Wer sich die zehn Euro Aufpreis für die Augmented Edition spart und die gewöhnliche Variante des Spiels bei Amazon vorbestellt, bekommt trotzdem einen Teil der zusätzlichen Spielinhalte spendiert. Im Einzelnen sind das die exklusive Zusatzmission, der Granatwerfer, das Unlocking Device und die fernzündbaren Sprengladungen.

FREILAUF | Laut Eidos Montreal bietet die Spielwelt in **Human Revolution** viel zu entdecken und lässt dem Spieler genug Freiraum zum Erkunden.

BASTELSTUNDE | Nach einer eigentlich tödlichen Verletzung besteht die einzige Möglichkeit für Adams Rettung in der Implantierung kybernetischer Upgrades.

nachdem, wie wir antworten, unterscheidet sich Adams Ausrüstung zu Beginn der Mission.

Und das ist auch gut so, denn Adam hat unterschiedliche Möglichkeiten, in die Anlage hineinzugelangen. Überhaupt führen in **Human Revolution** grundsätzlich mehrere Vorgehensweisen zum Erfolg. In diesem Fall haben wir beispielsweise die Wahl zwischen dem stark bewachten Fronteingang oder einem verborgenen Ventilationsschacht auf dem Dach. Auch innerhalb der Fabrik bleibt es uns überlassen, ob wir uns an Wachen vorbeistehlen oder das Feuer eröffnen. Doch das will gut überlegt sein, denn schon der erste Schusswechsel offenbart den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad: Adam liegt nach nur wenigen Treffern flach und ein offener Kampf gegen mehrere Feinde grenzt an Selbstmord. Dafür dürfen wir das Spiel jederzeit speichern und auch die Widersacher klappen nach nur zwei bis drei Kugeln zusammen. Negativ fiel uns jedoch die KI der Gegner auf, die gut und gerne mehrere Magazine in unsere Deckung knatterten und stellenweise stur auf ihrer Position ausharrten, statt die Deckung zu wechseln. Das Problem ist den Entwicklern aber bewusst und sie arbeiten noch daran.

Doch die Alternativen zum Kampf sind zahlreich: Manche Wachen umgeht Adam durch Hacken der Türen und Sicherheitskameras, andere beseitigt unser Held mit beeindruckenden Takedown-Moves, die das Opfer je nach Wahl betäubten oder ausschalten. Wieder andere führt er mit seinem Tarnsystem hinters Licht (Genaueres zu den Kybernetik-Fähigkeiten finden Sie im Kasten auf Seite 43). Schlussendlich kann Adam seine Ziele an manchen Stellen im Spiel auch durch geschickte Gesprächsführung erreichen. Davon überzeugen wir uns am Ende der Mission selbst, als wir den Anführer der Rebellen erreichen. Dieser hat Josie Thorpe in seiner Gewalt und bedroht sie mit einer Waffe. Unsere Dialogantworten entscheiden darüber, ob es zum Kampf mit ihm kommt, er mit seiner Geisel flieht und sie anschließend ermordet oder sie loslässt und alleine das Weite sucht. Die Entwickler verrieten uns, dass für Josies Rettung später sogar eine spezielle Belohnung winkt.

Danach endete der spielbare Abschnitt. Wirklich schade, denn der Einstieg gefiel uns sehr gut, offenbarte aber auch noch ein paar technische Mängel. Doch das ist nichts, was sich bis zum Release nicht beheben ließe. ❑

2040 – Paul Denton wird Mitglied der United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO), dem Auftraggeber von Paul und JC Denton in **Deus Ex**.

2047 – Das Geburtsjahr von Alex Denton, dem Helden von **Deus Ex: Invisible War**, geht zwar nicht hundertprozentig aus **Deus Ex: Invisible War** hervor, doch Hinweise deuten auf 2047 hin. Alex ist ein Klon von JC Denton und somit die „dritte Version“ von Paul Denton.

2050 – Paul Denton ist der erste erfolgreich mit Nano-Implantaten ausgestattete Mensch. Der Eingriff geschah mit seinem Einverständnis.

2051 – JC Denton tritt UNATCO bei, wird im Rahmen seiner Mitgliedschaft ausgebildet und ebenfalls mit Nano-Technologie aufgewertet.



BRUTALO | Der Söldner Barrett leitet den Angriff auf Sarif Industries, bei dem Adam schwer verwundet wird.

VIELSEITIG | Dank seiner zahlreichen Upgrades ist Adam das Mensch gewordene Schweizer Taschenmesser.

LAUTLOS | Dieses Gewehr verschießt Betäubungspfeile, die ihr Opfer für einige Zeit schlafen legen.



FORDERND | Wenn Adam doch mal zur Waffe greifen muss, ist Vorsicht angebracht. Der Held verträgt nur wenige Treffer und ist dringend auf die zahlreichen Deckungen im Spiel angewiesen.



LABORTOUR | Der Labor-Rundgang zu Beginn des Spiels ist schön inszeniert und vermittelt einen glaubwürdigen Eindruck von der futuristischen Spielwelt.

„Der Einstieg legt gut vor. Ob das im Spielverlauf auch so bleibt?“

Viktor Eippert



Klar, es ist nur der Anfang des Spiels und der sagt nicht viel über das Gesamterlebnis aus. Noch ist etwa unklar, ob **Human Revolution** ebenso spannend weitergeht oder ob ab der Mitte die Luft raus ist. Nichtsdestotrotz stimmt mich der gelungene Einstieg, besonders die erste Hälfte davon, sehr positiv. Es ist schön, dass mich **Human Revolution** dafür belohnt, wenn ich Gegner einen nach dem anderen ausknipse und mir ernsthafte Gedanken über meine Vorgehensweise mache, statt in wilder Rambo-Manier durch die Gegend zu rennen und alles mit dicken Wummen niederzuwalzen. Trotzdem bleiben noch Fragen offen: Wird die Spielwelt im späteren Spielverlauf tatsächlich freier, wie es uns die Entwickler versprachen? Und schafft es Eidos Montreal rechtzeitig, die technischen Ungereimtheiten zu beseitigen? Falls das alles hinhaut, räume ich **Human Revolution** realistische Chancen ein, das zu erreichen, was **Invisible War** nicht vermochte: ein würdiger **Deus Ex**-Nachfolger zu werden!

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Vorsicht: vor Inbetriebnahme erst mal Hirn anschalten!“

Christoph Schuster

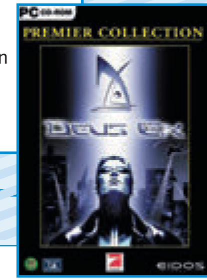


Die Aufgabenverteilung war klar: Kollege Viktor gibt den Rollenspieler, während meiner einer sich als Shooter-Fan rücksichtslos durch die Demolevels ballert. Dieses Vorgehen funktionierte etwa bis zum ersten Feindkontakt. Nach vielen Bildschirmtoden dämmerte mir: **Deus Ex** lässt sich auf viele Arten lösen, aber der **Call of Duty**-Sturmangriff ist (zumindest in der von uns gespielten Version) keine davon. Also passte ich meine Rolle an, ging intelligenter vor: Ich schlich mich an, nutzte sich bietende Deckung. Dementsprechend befürchte ich zwar, dass **Deus Ex** vielen Action-Fans zu langsam ist, aber mir persönlich gefielen das Spieltempo und das düstere Zukunftssetting ausgesprochen gut. Zumal **Human Revolution** als weitere Trümpfe eine dichte Atmosphäre, großartige Dialoge und kluges Gameplay aus dem Ärmel zieht.

GENRE: Action-Rollenspiel
ANBIETER: Square Enix
ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 2. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

2052 – JC wechselt in den aktiven Dienst, womit die Handlung von **Deus Ex 1** beginnt. Mechanische Implantate sind enorm selten. Mechanisch verbesserte ernten von anderen Menschen verachtungsvolle Blicke und es entsteht eine Zweiklassengesellschaft.



2071 – Die erste von Menschen bemannte Expedition zum Mars ist von Erfolg gekrönt.



2072 – Mechanische Implantate sind endgültig durch die inzwischen alltäglichen Nano-Technologien überholt. Die Geschichte von **Deus Ex: Invisible War** spielt in diesem Jahr.


WE'RE NOT
USK
ab
12
freigegeben





From Dust

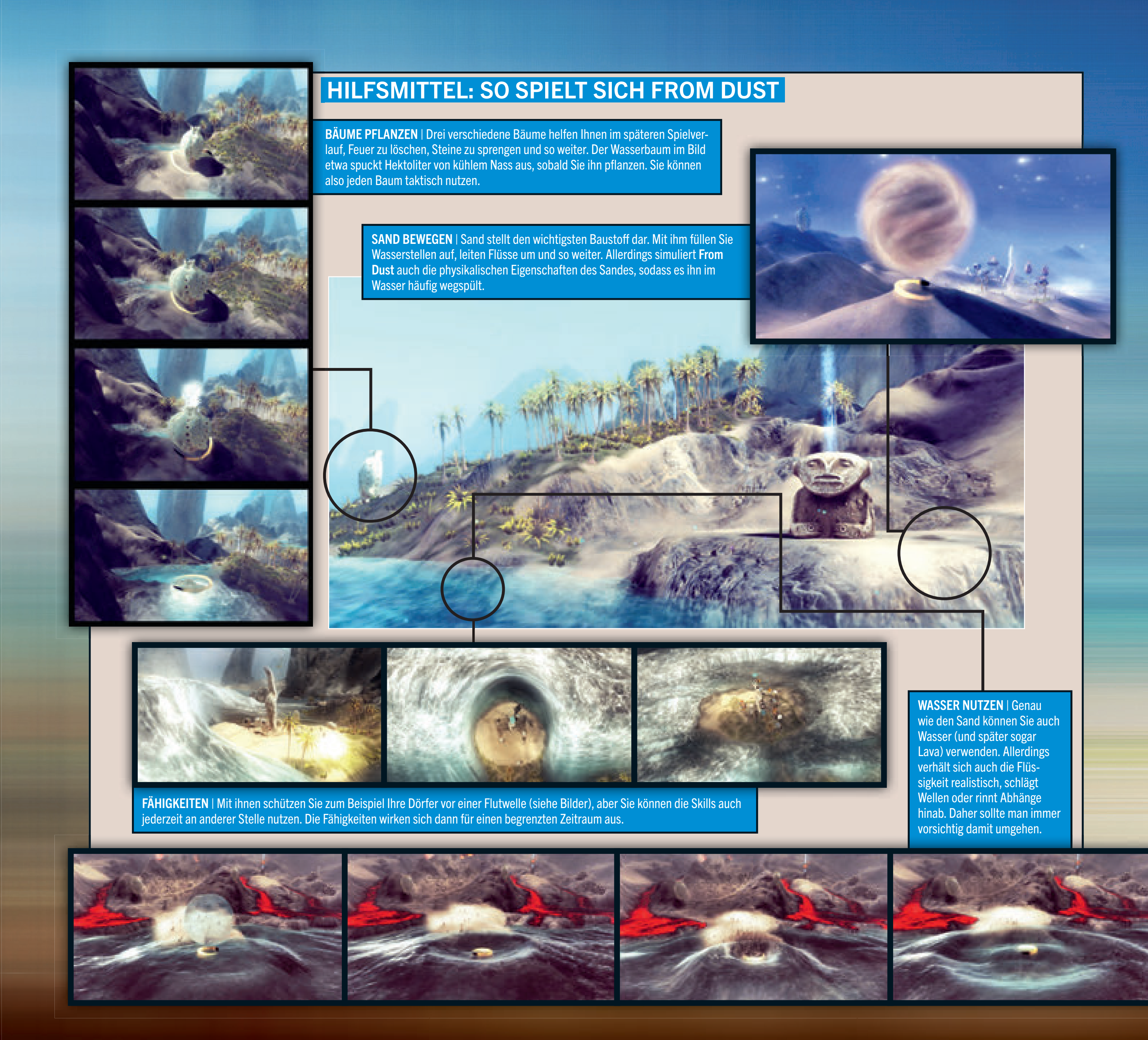
Von: Sebastian Weber

Als Gottheit, die die Natur beherrscht, knobeln Sie sich durch eine bizarre Welt.

Die Erde stellen wir uns als etwas Statisches vor, weil wir in unserer kurzen Lebenszeit meist keine gravierenden Veränderungen mitbekommen. Im Vorfeld der Entwicklung des Spiels habe ich Vulkane besucht und dort gemerkt, dass unsere Welt sich ständig verändert, ständig im Wandel ist. Deshalb wollte ich auch ein Spiel machen, in dem es um geografische Änderungen und Einflüsse geht. Das war der Grundgedanke", erklärt uns Eric Chahi, der Kreativdirektor von Ubisofts Strategiespiel **From Dust**, bei unserem Vor-Ort-Besuch im Entwicklerstudio in Montpellier, Frankreich. Aus der Idee, Ihnen in einem Spiel die Macht über einige Elemente beziehungsweise die Erde selbst zu geben, wurde inzwischen ein anspruchsvolles und zugleich enorm motivierendes Puzzle-Strategie-Spiel, in dem Sie in die Rolle einer Art Gott schlüpfen.

From Dust umfasst 13 Levels, die jeweils etwa 30 bis 45 Minuten Spielzeit bieten; alles in allem sind Sie also etwa acht Stunden beschäftigt. Die einzelnen Missionen hängen dabei aber nicht richtig zusammen, da es keine durchgehende Geschichte gibt. Jedoch finden Sie mit der Zeit immer wieder Bruchstücke der sogenannten Stammeshistorie und verstehen dadurch nach und nach die Hintergründe der Eingeborenen, von denen Sie angebetet werden. Wer alle Levels durchspielt, soll am Ende auf jeden Fall erkennen, worum es in **From Dust** eigentlich geht – das versprechen die Entwickler.

Die einzelnen Missionen haben im Grunde immer den gleichen



HILFSMITTEL: SO SPIELT SICH FROM DUST

BÄUME PFLANZEN | Drei verschiedene Bäume helfen Ihnen im späteren Spielverlauf, Feuer zu löschen, Steine zu sprengen und so weiter. Der Wasserbaum im Bild etwa spuckt Hektoliter von kühlem Nass aus, sobald Sie ihn pflanzen. Sie können also jeden Baum taktisch nutzen.

SAND BEWEGEN | Sand stellt den wichtigsten Baustoff dar. Mit ihm füllen Sie Wasserstellen auf, leiten Flüsse um und so weiter. Allerdings simuliert **From Dust** auch die physikalischen Eigenschaften des Sandes, sodass es ihn im Wasser häufig wegspült.

WASSER NUTZEN | Genau wie den Sand können Sie auch Wasser (und später sogar Lava) verwenden. Allerdings verhält sich auch die Flüssigkeit realistisch, schlägt Wellen oder rinnt Abhänge hinab. Daher sollte man immer vorsichtig damit umgehen.

FÄHIGKEITEN | Mit ihnen schützen Sie zum Beispiel Ihre Dörfer vor einer Flutwelle (siehe Bilder), aber Sie können die Skills auch jederzeit an anderer Stelle nutzen. Die Fähigkeiten wirken sich dann für einen begrenzten Zeitraum aus.

Ablauf: Auf der Karte gibt es eine bestimmte Zahl von sogenannten Totems. An diesen können Sie Ihre Jünger ein Dorf errichten lassen. Sobald jedes Totem mit einem Dorf versorgt ist, öffnet sich ein Tor auf der Map, durch das Sie die Jungs schicken, um ins nächste Areal zu gelangen. So weit klingt der Spielverlauf also ziemlich überschaubar und einfach. Allerdings ist die Natur dabei Ihr größter Feind. Zum einen ist nicht jedes Totem gut erreichbar; es könnte sich auf einer Insel oder unter Wasser befinden, sodass Sie sich überlegen müssen, wie Sie den Weg dorthin sichern. Zum anderen gibt es auch Gefahren, etwa Lava spuckende Vulkane oder riesige Flutwellen. Um solche Katastrophen zu verhindern, stehen Ihnen einfache Mittel zur Verfügung: Sie steuern einen kleinen Cursor über die Karte. Sobald Sie diesen über Sand oder Wasser bewegen und dann die entsprechende Taste betätigen, saugen Sie den jeweiligen Untergrund nach oben und es entsteht eine riesige Sand- beziehungsweise Wasserkugel. Diese können Sie über die Karte bewegen und an jedem beliebigen Punkt Tropfen für Tropfen beziehungsweise Korn für Korn wieder ablassen – Sie verändern also die Topografie der Karte. Um eine Insel mit dem Festland zu verbinden, brauchen Sie somit nur genug Sand und möglichst wenig Strömung, und es entsteht schnell ein Übergang. Dabei ist die Physiksimulation aber derart realistisch, dass man oftmals gar nicht abschätzen kann, was an einer Stelle passiert, wenn man an einer anderen etwas verändert. Beispiel: Auf einer Karte verhindert ein Fluss, dass unsere Schützlinge zum begehrten Totem gelangen. Kurzerhand holen wir einige Tonnen Sand und kippen diese an der engsten Stelle ins Wasser. Allerdings ist dort die Strömung derart stark, dass es unser Baumaterial größtenteils davonspült. Wir holen also immer wieder neuen Sand und versuchen es erneut, mal weiter oben, mal etwas weiter flussabwärts. Ohne Erfolg. Als wir allerdings die Kamera drehen, um das Problem aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, bemerken wir, dass sich der weggespülte Sand flussabwärts, wo die Strömung schwächer wird, abgesetzt und eine Insel gebildet hat. Über diese kommen die Eingeborenen zu ihrem Totem – Ziel erreicht.

Neben der Möglichkeit, Sand und Wasser zu bewegen, bekommen Sie später auch weitere Hilfsmittel an die Hand. Vulkane etwa können Ihre Dörfer zerstören, wenn der Lavafluss ungünstig verläuft. Sobald Sie kein intaktes Dorf mehr auf der Karte haben, ist die Mission verloren. Gleichzeitig können Sie Lava aber genau wie die anderen beiden Materialien aufsaugen und an be-

INTERVIEW MIT GUILLAUME BRUNIER

PC Games: Wie lange hat es gedauert, bis ihr diese realistische Engine fertig hattet?
Brunier: Die Entwicklung hat etwa drei Jahre gedauert. Vor genau einem Jahr haben wir unsere Engine intern vorgestellt und die anderen Teams waren begeistert. Seitdem arbeiten wir an der Optimierung. Das Besondere ist aber, dass wir es wirklich geschafft haben, diese komplexe Simulation ruckelfrei darzustellen. Es ist eine Sache, diese realistische Darstellung von Wasser und Lava hinzukriegen, aber es ist eine andere, das dann auch auf der PlayStation 3 zu verwirklichen. Wir haben zuerst für die PS3 programmiert, denn unsere Engine setzt stark auf mehrere Prozessorkerne und da sahen wir mit der PS3 natürlich bessere Möglichkeiten als auf der Xbox 360, die uns leider eher limitiert. Die Levels könnten auf der PS3 und vor allem auf dem PC deutlich größer ausfallen, doch da mussten wir einfach Abstriche machen, um das Spiel auf allen Plattformen ruckelfrei darstellen zu können.
PC Games: From Dust erscheint nur als Download-Content. Musstet ihr deswegen auf Inhalte verzichten?
Brunier: Ubisoft hatte bei **From Dust** ein wenig Bedenken, wie das Spiel beim Kunden ankommt. Deshalb entwickeln wir es erst einmal als Download-Spiel. Was wir gerne umgesetzt hätten, wäre ein voller Editor und ein Mehrspielermodus gewesen. Wir denken jedoch darüber nach, diese Dinge nachzuliefern, wenn das Spiel erfolgreich ist. Levels für **From Dust** zu bauen, ist im Grunde ziemlich einfach, sodass jeder Spieler ganz leicht eine einfache Karte erstellen und diese dann mit seinen Freunden teilen könnte. Aber das ist Zukunftsmusik, wir müssen abwarten, wie erfolgreich das Spiel am Ende ist.
PC Games: Wie würde solch ein Mehrspielermodus dann aussehen?
Brunier: Die Möglichkeiten sind vielfältig, ob man nun gegeneinander spielt oder kooperativ. Zum Beispiel könnte es so sein, dass wir beide ein und dasselbe Totem einnehmen müssen. Dann kann es natürlich sein, dass ich mich eher darum kümmere, sicherzustellen, dass meine Leute dahin kommen, du dagegen arbeitest gegen mich und verbaust mir den Weg. Oder aber wir steuern beide ein Volk zusammen. So kannst du zum Beispiel auf der einen Seite den Weg vorbereiten und ich baue hinten einen Wall gegen eine Flutwelle. Ich glaube, für einen Multiplayer-Modus hätten wir genug Ideen, denn das Spielprinzip lässt viel Raum für unterschiedliche Ideen.


ÜBERZEUGUNGSARBEIT | Vor Ort in Montpellier erzählte uns Brunier von den Bedenken Ubisofts bezüglich **From Dust** und verriet, welche Inhalte es deshalb nicht ins Spiel geschafft haben.


HILFREICH | Anhand von dünnen weißen Linien zeigt Ihnen das Spiel den Laufweg Ihrer Jünger an.

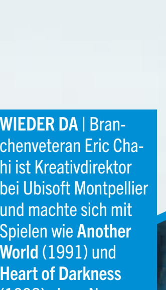

ÜBERSICHT | Normalerweise spielen Sie **From Dust** eher aus der Draufsicht. Es gibt aber auch eine Kameraeinstellung, die Sie ganz nahe an Ihre Untergebenen bringt.

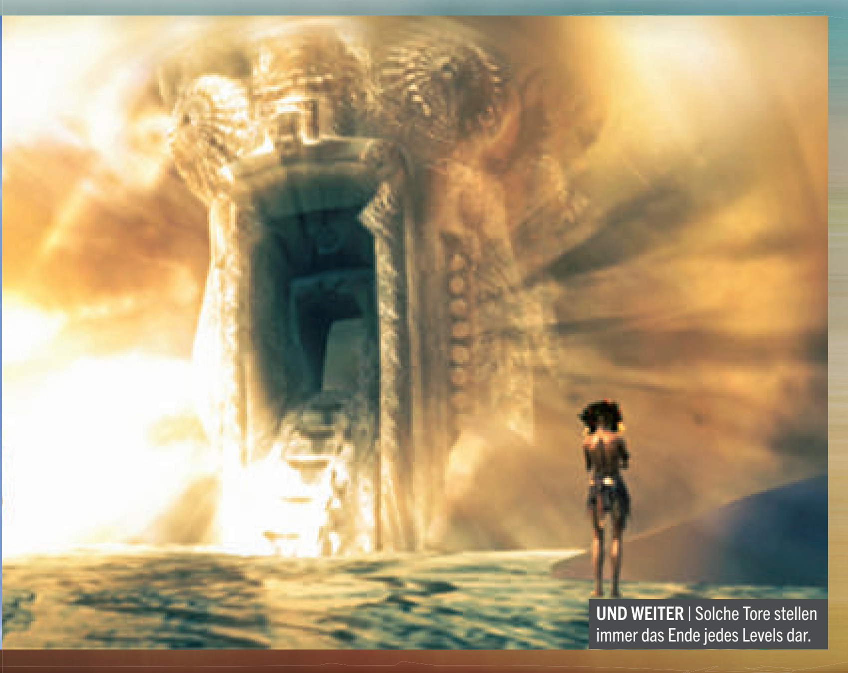
liebiger Stelle abladen. Schmieren Sie beispielsweise Lava auf eine Felswand, kühlt das Zeug aus und verfestigt sich – die einzige Möglichkeit, Stein zu erschaffen. Sollten Sie aber unvorsichtig sein und die Lava in der Nähe eines Dorfes abladen, steht dieses schnell in Flammen. Als weitere Unterstützung kommen Ihnen drei verschiedene Baumarten zugute. Der sogenannte Wasserbaum braucht zwar Wasser zum Wachsen, spendet dafür aber das kühle Nass, wenn er in der Nähe von Feuer steht – eine einfache Möglichkeit Brände schnell wieder zu löschen. Daneben gibt es noch Feuer- und Bombenbäume, deren Name Programm ist. Wenn Sie etwa einen Feuer- und einen Bombenbaum kombinieren, explodiert Letztgenannter und zerfetzt sogar harte Felswände – wiederum die einzige Möglichkeit, um Stein zu zerlegen. Ihrer Fantasie sind also keine Grenzen gesetzt; und das gilt für den gesamten Spielverlauf. Denn die Entwickler geben Ihnen in keiner Weise vor, wie Sie ein Problem auf einer Karte lösen sollen. Zu Beginn jedes Levels wird Ihnen nur beschrieben, was Ihr Ziel ist; wie Sie es schließlich erreichen, das bleibt Ihnen überlassen. Somit bietet jeder Einsatz genug Potenzial, ihn mehrmals zu versuchen, um die verschiedensten Strategien auszutesten. Zudem dürfen Sie jeden Level nach erfolgreichem Abschluss jederzeit wieder besuchen und an der letzten Stelle weiterspielen. Dann gibt es keine Ziele mehr zu erreichen, doch die Welt von **From Dust** bietet auch so genug Möglichkeiten, um Spaß zu haben.

Das letzte Hilfsmittel, das Ihnen zur Verfügung steht, sind magische Kräfte. Die Entwickler zeigten uns bisher allerdings nur eine namens „Wasser zurückweisen“. Zum ersten Mal kommt diese Fähigkeit auf einer Karte zum Einsatz, auf der eine Tsunami-Welle alle sechs Minuten den Level überflutet und damit Ihr Dorf auszulöschen droht. Deshalb müssen Sie direkt zu Beginn Ihre Jünger zu einer Art Opferstock schicken, an dem die Kerlchen ein magisches Relikt aufsammeln. Sobald sich dieses dann im Dorf befindet, ist die Siedlung vor dem Wasser geschützt, die Welle umfließt den Ort (siehe Kasten Seite 49). Ab diesem Moment können Sie die Kraft des Relikts aber auch nutzen. Damit halten Sie Wasser für 60 Sekun-

INTERVIEW MIT **ERIC CHAHI**

PC Games: Was ist der Grundgedanke hinter **From Dust**, wie bist du auf das Konzept gekommen?
Chahi: Die ursprüngliche Idee war, ein Spiel zu machen, in dem man die Geografie einsetzen muss. Wir bekommen Veränderungen der Natur ja so gut wie gar nicht mit, weil wir nicht lange genug leben. Deshalb fand ich ein Spiel interessant, in dem solche Dinge schneller Einfluss auf ihre Umwelt haben, man aber gleichzeitig auch den Einfluss der Zeit auf die Menschheit mitverfolgen kann.
PC Games: Hat sich das Spiel im Lauf der Zeit geändert?
Chahi: Ja, anfangs war **From Dust** eigentlich ein ganz normales Strategiespiel, in dem man mit den Eingeborenen und gleichzeitig mit den Naturgewalten interagieren konnte. Jedoch merkten wir schnell, dass es viel interessanter ist, diese Naturphänomene zu steuern beziehungsweise zu erfahren. Deshalb kann man den Eingeborenen nun nur noch indirekte Befehle geben, sie also an ein Ziel rufen. Den Rest machen sie aber nach eigenem Gutdünken. Der Spieler steuert also nur die Umwelt, um den Kerlen den Weg zu ihren Zielen zu ermöglichen.
PC Games: Was macht deiner Meinung nach den besonderen Reiz von **From Dust** aus?
Chahi: Das ist eine lustige Geschichte, denn bisher haben alle Spieler, die **From Dust** ausprobiert haben, die Insel, auf der die jeweilige Mission spielte, schnell sozusagen als ihr Baby gesehen. Da man die Landschaft komplett nach eigenen Wünschen verändern kann, sehen die Spieler das Ganze schnell als ihre Schöpfung an – die Umwelt wird also zum eigentlichen Helden des Spiels, nicht etwa die Spielfiguren wie in den meisten anderen Spielen. Das halten wir für einen beeindruckenden Effekt und das ist gleichzeitig eine große Belohnung für unsere Arbeit, die hinter dem Physiksystem steckt. Und die scheint sich ausgezahlt zu haben. Denn immer wenn wir Tester hier im Haus haben, die **From Dust** anspielen, sitzen die teilweise stundenlang da und experimentieren mit der Welt herum. Selbst wenn sie kein Ziel mehr erreichen müssen, möchten sie meistens einfach noch ein wenig herumspielen.
PC Games: Worum geht es in **From Dust** eigentlich? Oder haben die 13 Levels gar keinen Zusammenhang?
Chahi: Die Geschichte von **From Dust** ist eher unterschwellig. Zu Beginn jedes Levels erzählt eine Stimme einige Bruchstücke, dazu findet man nach und nach Informationen über die Eingeborenen und die Menschen aus der Antike. Man muss sich die Story also mehr oder weniger selbst zusammensuchen, statt alles von vornherein zu erfahren. Am Ende wird aber alles einen Sinn ergeben, keine Angst.



WIEDER DA | Branchenveteran Eric Chahi ist Kreativdirektor bei Ubisoft Montpellier und machte sich mit Spielen wie **Another World** (1991) und **Heart of Darkness** (1998) einen Namen.


UND WEITER | Solche Tore stellen immer das Ende jedes Levels dar.

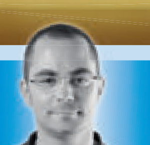

AUFWAND | Chahi und sein Team haben sich die Eingeborenen selbst ausgedacht, inklusive Sprache, Musik und Baustil.

den an. Wenn Sie in dieser Zeit die Flüssigkeit aufsaugen, teilen Sie das jeweilige Gewässer wie Moses das Meer, sodass Ihre Schützlinge wiederum die Möglichkeit haben, unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen. Welche anderen Fähigkeiten es noch geben wird, wollte uns Chahi leider nicht verraten.

Dafür plauderten die Entwickler über ihre Pläne für die Zukunft. Wenn **From Dust** bei den Spielern ankommt, sollen nach und nach neue Karten erscheinen. Außerdem liegt dem Spiel ein simpler Karten-Editor bei, mit dem man leicht eigene Maps und Herausforderungen erstellen kann. Allerdings wird es nicht möglich sein, die selbst erstellten Puzzles mit seinen Freunden zu tauschen. Jedoch können wir jetzt schon sagen: **From Dust** wird es zwar nur über Steam geben, doch der Download lohnt sich allemal. **From Dust** ist ein Spiel, das einen ganz eigenen Stil hat, anspruchsvolle Herausforderungen bietet und Ihrer Kreativität keinerlei Grenzen setzt. Wer es nicht herunterlädt, ist also selbst schuld, denn er verpasst eine innovative und technisch beeindruckende Knobelei. ❑

„Unglaublich motivierend und innovativ zugleich – aber eigenwillig."

Sebastian Weber



From Dust hat mich überrascht. Ich hatte vor meinem Besuch bei den Entwicklern nicht gedacht, dass mich dieses Gott-Spiel derart fesseln würde. Aber es macht unglaublich Spaß, sich auf den Karten auszutoben und auszuprobieren, wie die Umwelt auf die eine oder andere Veränderung reagiert. Außerdem bin ich gespannt, was nun hinter dem Spiel steckt, denn die Entwickler versprechen ja ein interessantes und aufschlussreiches Ende. Zum Releasetermin wollen oder dürfen die Entwickler noch nichts sagen, aber da **From Dust** schon überaus fertig wirkte und die Jungs aus Montpellier wohl nicht mehr allzu viel Arbeit vor sich haben, denke ich mal, dass wir spätestens im Sommer mit dem Knobeln loslegen dürfen.

GENRE: Strategiespiel
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montpellier
TERMIN: 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

STAMPFER | Drückt man im Hochsprung die Ducken-Taste, führt der Spieler eine Air-Stomp-Attacke aus. Dabei rammt er sehenswert die Faust in den Boden, wodurch eine Druckwelle entsteht, die Gegnern in der Nähe die Sicht raubt.

Crysis 2

Von: Felix Schütz

Seitensprung ohne Reue: Wir schnuppern in die Konsolen-Demo von Crysis 2 rein.

AUF DVD
- Video zum Spiel

HINWEIS: Alle Screenshots in diesem Artikel haben wir mit der Xbox-360-Demo erstellt. Die Auflösung der Bilder beträgt 1.280 x 720 Pixel.

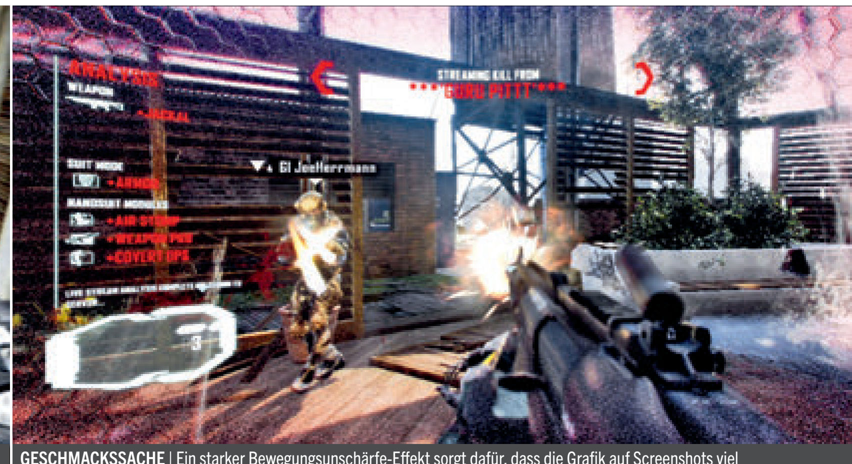
Wer eine Xbox 360 besitzt, durfte sich Ende Januar glücklich schätzen. Denn da veröffentlichte Crytek eine Mehrspieler-Demo von **Crysis 2** – und zwar vorerst nur auf der Microsoft-Konsole! Natürlich zeigten sich die PC-Fans darüber schwer enttäuscht, und so versprachen die Entwickler, auch ihnen bald eine Demo zu spendieren. Bei Redaktionsschluss lag die uns aber noch nicht vor, weshalb wir eben doch zum Gamepad greifen mussten – für einen Ersteindruck soll uns das genügen.

Die Konsolen-Demo von Crysis 2 umfasst die gut gestaltete Map Skyline und zwei Mehrspieler-Modi. Einer davon ist das klassische Team-Deathmatch, bei dem sich zwei Spielergruppen gegenseitig bekämpfen. Simpel: Das Team, das zuerst 50 Gegner ausschaltet, gewinnt. Das spielt sich so altbewährt, wie es klingt, was aber nichts Schlechtes ist: Auch ohne echte Innovationen haben uns die ersten Matches sofort Spaß gemacht! Das ist vor allem ein Verdienst des neuen Nanosuit. Dank dieses Hightech-Anzugs, den natürlich alle Spieler tragen, unterscheiden sich Tempo und Spieldynamik merklich von anderen Shootern. Beispielsweise kann man sich per Tastendruck nahezu unsichtbar machen, was effektives Schleichen, tödliche Nahkampfangriffe und raffinierte Hinterhalte erlaubt. Da dieser Modus jedoch schnell die Energiereserven des Anzugs verbraucht, sollte man ihn taktisch gezielt nutzen. Ein anderer Tastendruck leitet die Energie dafür blitzschnell in einen erhöhten Rüstungswert, was zwar oft überlebenswichtig ist, andererseits aber auch die Trägheit der Spielfigur erhöht und daher manchmal auch ein Nachteil sein kann.

Neu in **Crysis 2**: Die Spielfigur hält sich nun automatisch an Geländern und Kanten fest und zieht sich herauf – ruck, zuck und ohne zusätzlichen Tastendruck. Auch sonst



HINTERHÄLTIG | Unser Kamerad enttarnt sich vor den Augen unseres Gegners und streckt ihn mit einer (noch übermäßig starken) Nahkampfattacke nieder.



GESCHMACKSSACHE | Ein starker Bewegungsunschärfe-Effekt sorgt dafür, dass die Grafik auf Screenshots viel verwaschener wirkt, als sie tatsächlich ist. Noch ist nicht sicher, ob man den Effekt am PC auch abschalten darf.

KILLSTREAK-BELOHNUNGEN

Für den Mehrspieler-Modus von Crysis 2 haben sich die Entwickler unter anderem von der Call-of-Duty-Reihe inspirieren lassen.

Wenn man mehrere Gegner nacheinander ausschaltet, ohne derweil selbst ins Gras zu beißen, nennt man das einen „Killstreak", eine Abschussserie. Das Konzept wurde durch **Modern Warfare** populär, **Crysis 2** greift es in abgeänderter Form auf: Besiegte Feinde hinterlassen hier Erkennungsmarken (Dog Tags). Die sollte man aufsammeln, denn nicht die Anzahl der Abschüsse, sondern die Menge an erbeuteten Marken zählt für den Killstreak! Und wofür die Mühe? Hat man drei, fünf oder sieben Marken in seinem Besitz, darf man dafür eine von drei Belohnungen aktivieren, die dem eigenen Team einen Vorteil verschaffen. Ob das fertige Spiel noch mehr Belohnungen als nur die drei hier genannten bieten wird, steht noch nicht fest. Sicher ist aber, dass es einen Perk geben wird, dank dem man Dog Tags besiegter Feinde automatisch einkassiert, also ohne sie von Hand einzusammeln – praktisch für Sniper, die ihre Deckung nicht verlassen wollen.

MAXIMUM RADAR: Wer drei Dog Tags erbeutet hat, kann dafür einen Radar-Bonus aktivieren, der kurzzeitig auch die getarnten Feinde auf der Mini-Karte anzeigt. Um die Belohnung einzusetzen, hält man einfach die Y-Taste auf dem Gamepad gedrückt, die normalerweise dem Waffenwechsel dient.

NÜTZLICH | Besiegte Feinde hinterlassen grün markierte Dog Tags, die man aufsammeln muss, um Killstreak-Belohnungen zu aktivieren. Sobald man ein Leben verliert, wird der Dog-Tag-Zähler wieder zurückgesetzt.



ORBITAL STRIKE: Für fünf Erkennungsmarken darf man einen mächtigen Laserstrahl auf den Boden lenken. Den Zielort bestimmt man dabei bequem auf einer eingeblendeten Karte. Ideal, um im Crash-Site-Modus einen Alien-Container zurückzuerobern!



CEPH AIRSTRIKE: Um das Gunship – eine Art Alien-Hubschrauber – herbeizurufen, muss man sieben Marken aufwenden. Das Schiff feuert selbstständig auf Feinde, fällt aber zum Glück nicht zu stark aus, die Spielbalance bleibt also gewahrt.

wurde die Steuerung an den richtigen Stellen überarbeitet: Beispielsweise gibt es das Auswahlmenü für Extras wie „maximale Stärke" und „maximale Geschwindigkeit" nicht mehr. Stattdessen hält man einfach die Renn- oder Sprungtaste gedrückt, um kurz zu sprinten oder höher zu springen. Nach anfänglicher Skepsis zeigt sich: Crytek hat das Gameplay hier nicht etwa weichgespült, sondern einfach nur schneller und bedienbarer gemacht.

Nach ein paar Matches wird mit Crash Site ein zweiter Spielmodus für die Demo freigeschaltet. Dabei handelt es sich im Grunde um ein Domination-Spielprinzip: Regelmäßig fliegt hier ein Alien-Schiff über die Karte hinweg, das an einem zufälligen Ort einen Container ablädt. Den muss man mit seinem Team einnehmen und gegen den Feind verteidigen, um so Siegespunkte zu verdienen. Nach einer Weile explodiert der Behälter jedoch und reißt so auch mal einen Verteidiger in den Tod. Anschließend taucht das Alien-Schiff erneut auf, feuert einen weiteren Container ab und so beginnt das Spielchen wieder von Neuem. Wenig innovativ, aber unterhaltsam.

Wie von vielen Mehrspieler-Shootern gewohnt, erhält man für besiegte Gegner und erreichte Einsatzziele Erfahrungspunkte, dank derer man im Level aufsteigt und so mit der Zeit neue Fähigkeiten freischaltet. Neben vier vorgefertigten Klassen darf man sich nämlich auch einen eigenen Helden nach Maß gestalten und ihn mit neuen Upgrades und Waffen ausrüsten. Natürlich bietet die Demo nur einen kleinen Einblick in diese Spielmechanik, doch in den Menüs findet man schon reichlich Einträge, etwa für Trittschalldämpfer, Rüstungsboni, Zielhilfen, verbesserte Tarnfelder und einiges mehr. Ob all das ausreicht, um Mehrspieler-Fans dauerhaft zu begeistern, kann natürlich nur der Test der Vollversion zeigen – doch schon in der eingeschränkten Demo sorgte das Aufleveln für Motivation.

Selbst auf der Xbox 360, die eine nur relativ schwache Hardware besitzt, sieht **Crysis 2** fantastisch aus: Tolle Lichteffekte, unzählige Details, hohe Framerate – so muss ein moderner Shooter aussehen! Einzig das teils verzögerte Nachladen von Texturen fiel uns in der Konsolen-Demo störend auf. Doch ob das auch in der grafisch überlegenen PC-Fassung so sein wird? Das wissen wir spätestens Ende März, wenn **Crysis 2** erscheint – und zwar auch hierzulande komplett ungeschnitten! ❑



DURCHHALTEN | Im Crash-Site-Modus feuert ein Alien-Schiff solche Container auf die Karte. Die Spieler-Teams müssen das Objekt dann einnehmen und halten, um Siegespunkte zu kassieren.

„Schöner Vorgeschmack auf ein (vermutlich) großartiges Spiel."

Felix Schütz



Wird **Crysis 2** im Multiplayer gegen **Call of Duty** oder **Battlefield** bestehen? Darauf kann uns die Konsolen-Demo noch keine Antwort liefern. Allerdings stellt sie klar, dass das Spiel nicht nur saugut aussieht, sondern auch Spaß macht. Ich find's vor allem super, dass man dank Nanosuit nicht alle zwei Sekunden ins Gras beißt (ja **Counter-Strike**, schäm dich!), sondern vielmehr ermutigt wird, verschiedene Spielweisen auszuprobieren und so seinen eigenen Stil zu finden. Natürlich freue ich mich am meisten auf die Einzelspielerkampagne, denn eine gute Story und viel Solo-Spannung ziehe ich jedem Deathmatch-Gefecht vor. Doch den fertigen Mehrspieler-Modus lasse ich mir nach der hübschen Demo auch nicht entgehen.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Crytek
TERMIN: 24. März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

GRUND ZUM FEIERN? | Der Ritterschlag bleibt **Heroes 6** noch verwehrt, doch die Aussichten sind gut.

Might and Magic Heroes 6

Von: Peter Bathge

Die Rundenstrategie-Serie will einsteigerfreundlicher werden – geht das zulasten der Komplexität?

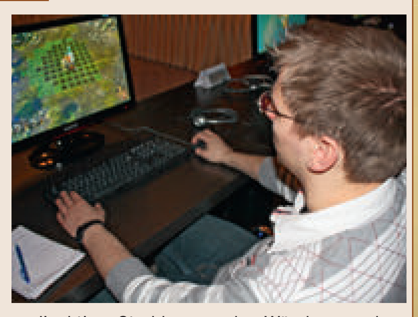
Die Vernunft siegt immer? Von wegen: Die fünf vorherrschenden Fraktionen der Fantasy-Welt Ashan – Menschen, Totenbeschwörer, Orks, Dämonen und eine noch unbekannte Rasse – müssten sich eigentlich verbünden, um die Pläne eines gefallenen Erzengels zu durchkreuzen. Doch stattdessen reiben die in einem entfernten Winkel des Greifenimperiums herrschenden Herzoge Slava und Gerhart zu Beginn von **Might and Magic Heroes 6** ihre Armeen in einer jahrelangen Fehde auf. Im Rahmen eines Studiobesuchs in Budapest erlebten wir diesen Konflikt hautnah mit – erstmals durften wir selbst Hand an das Rundenstrategiespiel des Entwicklers Black Hole Studios anlegen.

Herzog Slava ist empört: Erzfeind Gerhart ist in seine Ländereien eingedrungen und macht Jagd auf die dort ansässigen Orks. Die Mission gehört zu einem zweiteiligen Prolog, der gleichzeitig als Tutorial dient. Schade: Schwierigkeitsgrad und Gegner-KI sind dabei auf Anfänger zugeschnitten, weshalb sich noch keine endgütige Aussage über die Cleverness der Widersacher und die Balance der Einheiten machen lässt. Dafür durften wir neben Einheiten der menschlichen Zuflucht-Fraktion auch die im Nahkampf toughen Orks und düstere Untote befehligen.

In Zwischensequenzen erzählt das Spiel von der Vertreibung der Orks aus dem Herzogtum und stellt dabei mit deutlich dynamischeren Kamerafahrten als im Vorgänger die aufgebohrte Grafik zur Schau. Feine Animationen und strahlende Texturen zeichnen die Figuren aus, allerdings fehlten noch zur stimmungsvollen englischen Sprachausgabe synchrone Lippenbewegungen.

PC GAMES VOR ORT

Für Heroes 6 flogen wir nach Ungarn und spielten das Strategiespiel zum ersten Mal selbst.



Bei einer Tour durch die Räumlichkeiten von Entwickler Black Hole Studios in der Donaumetropole Budapest bewunderten wir nicht nur die diversen Totenkopfsymbole und Warnschilder wegen angeblicher radioaktiver Strahlung an den Wänden, sondern erhielten zudem eine ausführliche Präsentation von Produzent Erwan Le Breton zum sechsten Serienteil. Danach spielten wir an von Ubisoft bereitgestellten Rechnern die zweite Prologmission des Spiels, die als Tutorial dient, und versuchten uns an einem ersten Bosskampf.



AUSSENPOSTEN | Forts (Bildmitte) dienen als Ministädte, in denen Sie Einheiten rekrutieren.

DER TALENTBAUM

Mehr Rollenspiel, weniger Zufall: Mit diesen Skills bestimmen Sie in Heroes 6 die Ausrichtung Ihrer Helden.

Bisher war die Charakterentwicklung in **Heroes of Might and Magic** undurchsichtig: Bei einem Levelaufstieg bot Ihnen das Spiel vier zufällige Fähigkeiten an, von denen Sie eine wählen durften. Das zielgerichtete Streben nach einer speziellen Skillkombination wurde dadurch erschwert. Bei Teil 6 tauschen die Entwickler dieses System gegen einen Talentbaum mit rund 100 Fähigkeiten aus. **Neben den zwei Grundklassen** Krieger und Magier existieren Spezialisierungen, die abhängig von der gewählten Rasse und den moralischen Entscheidungen sind. Ein Nahkampfexperte kann so entweder zum Paladin (bei defensiver Drachentränen-Spielweise) oder zum Vindicator (offensiver Drachenblut-Pfad) werden und erhält entsprechende Spezialfähigkeiten.



MAGIE | Es gibt sieben Zauberschulen mit den vier Elementen sowie Licht-, Schatten- und mystische „Prime“-Magie. Die stärksten Tricks kann nur die Zaubererklasse erlernen. Alle Skills sind in drei Stufen, sogenannte „Tiers“, unterteilt. Tier 1 steht von Beginn an zur Verfügung, für Tier 2 und 3 muss der Charakter Level 10 beziehungsweise 20 erreicht haben. Die Maximalstufe beträgt 30.



MACHT | Passive Fertigkeiten und Kriegsschreie finden Sie in dieser Skillsparte. Damit verbessern Sie die Statuswerte der Einheiten im Gefolge eines Helden, erhöhen aber auch die Bewegungspunkte der Spielfigur pro Runde oder verschaffen ihr einen Erfahrungspunktebonus.



SPEZIAL | Volkszugehörigkeit, Klasse und moralische Entscheidungen des Helden entscheiden über seine Spezialfähigkeiten, die automatisch mit der Levelstufe steigen. Als rechtschaffener Zuflucht-Kämpfer kann dieser Held etwa einen Schutzengel herbeirufen und durch „Märtyrer“ erhält die Armee Boni, wenn eine ihrer Einheiten ausgelöscht wird.

Apropos Bewegung: Auf der bekannten Übersichtskarte reiten Ihre Armeeführer abwechselnd mit den Widersachern zu von Skeletten bewachten Schatztruhen, magischen Schreinen und verlassenen Minenschächten. Dieser Teil des Spiels funktioniert bereits nahezu perfekt und entfaltet die bekannte Sogwirkung: Man will nur noch diese eine Ecke der Karte erkunden, nur noch schnell die nächste Monstergruppe beseitigen und die nötige Erfahrung für den Levelaufstieg sammeln. Das macht dank neuer Rollenspiel-Elemente (siehe Kasten oben auf dieser Seite) noch mehr Spaß als bisher.

Eine entscheidende Änderung im Erkundungsmodus stellen die Kontrollsektoren dar: Städte besitzen neuerdings ein Einflussgebiet, in dessen Grenzen umliegende Sägewerke oder Minen stets dem Spieler gehören, der die Siedlung besitzt. Dadurch soll es besonders im Mehrspielermodus nicht mehr so einfach sein, einander aus dem Weg zu gehen; statt sich Runde für Runde gegenseitig den Besitz von Wirtschaftsgebäuden streitig zu machen, sind die Helden förmlich dazu gezwungen, die direkte Konfrontation mittels einer Belagerung zu suchen.

Auch an anderer Stelle hat Black Hole das Spielprinzip entschlackt: Wo Sie im Vorgänger Woche für Woche mehrere Rekrutierungsstätten abklapperten, um Ihre Armee mit neuen Kreaturen zu bestücken, fließen bei **Heroes 6** alle Truppen in einen gemeinsamen Pool. So lassen sich in den Städten oder in den neuen Forts alle verfügbaren Wesen gleichzeitig anheuern – sofern Sie dort die für die Einheiten benötigten Kasernen gebaut haben. Das sorgt für weniger Laufarbeit und kommt vor allem Einsteigern entgegen, beraubt das Spielprinzip aber auch eines Teils seiner Komplexität. Dazu kommt der Umstand, dass Sie die Städte anderer Völker konvertieren können, um Truppen der eigenen Fraktion heranzuzüchten. Dadurch wächst die Menge an verfügbaren Kämpfern bei einer Handvoll Siedlungen schnell in die Hunderte, was die von uns im mittleren Schwierigkeitsgrad gespielte Mission viel zu leicht machte. Allerdings versprechen die Entwickler hier Besserung bis zur Veröffentlichung.

Herzog Slavas Kampf gegen seinen Konkurrenten bot in der Demoversion immer wieder Gelegenheit, sich zwischen zwei Verhaltensweisen zu

MAUERBRECHER | Bei Belagerungen kommen Katapulte zum Einsatz. Die Geschosse der mächtigen Steinschleudern zerbröseln die Mauern feindlicher Burganlagen. Um die Steinwälle einzureißen, benötigen Sie aber häufiger als früher mehr als einen Schuss. Dafür können jetzt auch normale Einheiten Mauern angreifen.

ALLZWECKWAFFE | Distanzkämpfer wie die Armbrustschützen der Zuflucht-Fraktion sind immer noch übermäßig stark, besonders mit den in Teil 6 häufiger vorkommenden Mehrfachangriffen während einer Runde. Immerhin versucht der KI-Gegner, diese Fernkampftruppen gezielt auszuschalten.



BREITER SCHILD | Die Entwickler haben viele Einheiten und deren Spezialfähigkeiten überarbeitet. So erhalten verbündete Truppen in der Nähe von Lanzenträgern einen Verteidigungsbonus. Gleichzeitig sind die Männer mit den Speeren in der Lage, zwei Gegner gleichzeitig zu treffen, wenn diese zu nahe beinander stehen.

VERTRAUTER ANBLICK | Bereits vor 400 Jahren (so weit in der Vergangenheit spielt die Handlung von **Heroes 6** im Vergleich zum Vorgänger) setzte das Greifenimperium in den Gefechten mit Vorliebe auf sein Wappentier. Die geflügelten Bestien erlauben Angriffe über große Distanz und beherrschen auch wieder den Sturzflugangriff.

INTERVIEW MIT JULIEN PIROU UND MAX VON KNORRI

„Die Kameraperspektive ist jetzt fest eingestellt."

PC Games: Der Vorgänger war teilweise sehr schwer. Wird **Heroes 6** einsteigerfreundlicher?
von Knorri: „Wir wollen die Zugänglichkeit mit einer flacheren Lernkurve und einem zweiteiligen Tutorial erhöhen. Die erste Übungsmission erklärt das Spielprinzip der Serie und die zweite befasst sich mit den Neuerungen von Teil 6. Zudem gibt es drei Schwierigkeitsstufen, wobei wir auch eine leichte Variante für Einsteiger einbauen. Außerdem darf der Spieler die Aggressivität der KI selbst bestimmen."


Leveldesigner Julien Pirou (links) und Associate Producer Max von Knorri von Ubisoft.

PC Games: Wie dürfen wir uns die neuen Bosskämpfe vorstellen?
Pirou: „Es gab bereits in früheren Serienteilen Kämpfe gegen einzelne Gegner wie besonders starke Drachen, doch es handelte sich dabei einfach um aufgewertete Versionen normaler Kreaturen. In **Heroes 6** haben wir wirklich einzigartige Bosse eingebaut und bei den Kämpfen gegen sie benötigt ihr eine Strategie, um zu gewinnen. Allerdings gibt es auch Gefechte, bei denen der Spieler gegen einen besonders mächtigen Helden und dessen Armee antritt."
PC Games: Ihr habt die meisten Rohstoffe aus dem Spiel genommen und lediglich Holz, Eisen und Kristalle übrig gelassen. Welche Überlegung steckt dahinter?
von Knorri: „In den Vorgängern bestand der Mehrspieler-Modus hauptsächlich aus kleinen Gefechten. Mit den Kristallen besitzen wir eine seltene Ressource, um die es bei den Schlachten geht. Zudem benutzen wir die Kontrollregionen, um an strategischen Punkten auf den Karten umkämpfte Stellen zu erzeugen, an denen die Helden zum Duell gezwungen sind. Das Ziel war es, dadurch unterhaltsamere Multiplayer-Partien zu kreieren, die den Wettbewerb zwischen den Spielern fördern."
PC Games: Im Vorgänger entstanden besonders gegen Ende der Mission Wartezeiten, in denen die Spieler sich gedulden mussten, bis neue Einheiten in der Stadt verfügbar waren. Was habt ihr getan, um dieses Problem zu vermeiden?
von Knorri: „Jetzt gehören alle Kreaturen zu einem Pool von Einheiten, auf den der Spieler von allen Städten aus zugreifen kann. Auf diese Weise kann man von einer einzigen Stadt aus die gesamte Anzahl der verfügbaren Soldaten rekrutieren; der Spieler muss nicht mehr alle Rekrutierungsorte einzeln abklappern, wodurch das Spielgeschehen dynamischer wird. Außerdem haben wir die Forts eingeführt – eine Art Ministädte, die sowohl als Zentrum der Kontrollsektoren dienen als auch Zugriff auf den Einheiten-Pool bieten. "
PC Games: Ist die frei rotierende Kamera immer noch so unübersichtlich wie im Vorgänger?
von Knorri: „Normalerweise ist die Perspektive fest eingestellt und es gibt zwei Knöpfe für die Rotation. Beim Vorgänger haben sich die Spieler beschwert, dass sie manche Rohstoffe und Gebäude auf der Karte nicht sehen konnten, ohne die Kamera zu drehen. Deshalb haben wir die Perspektive fixiert. Die Leveldesigner können jetzt alle Gegenstände so platzieren, dass sie jederzeit sichtbar sind. Im Mehrspieler-Modus ist es dadurch für Spieler einfacher, sich Routen und strategische Positionen einzuprägen."

entscheiden: Ein von Gerhart verfolgter Ork hat ein Kind als Geisel. Bringen wir ihn mit Waffengewalt dazu, das kleine Mädchen freizulassen, oder beenden wir im Auftrag der Grünhaut die Belagerung eines nahen Ork-Unterschlupfs, woraufhin das Kind ebenfalls freikommt? Solche moralischen Entscheidungen haben Auswirkungen auf den Ruf des Helden: Wer lieber impulsiv und aggressiv handelt, folgt dem Pfad des Drachenbluts, während nachgiebige Spieler mit einer Vorliebe für defensive Zauber für den Weg der Drachentränen prädestiniert sind. Je nach moralischer Ausrichtung Ihres Reckens soll sich der Verlauf der Handlung ändern – das kulminiert in zwei unterschiedlichen Abschlusskarten der in fünf Abschnitte und 20 Missionen aufgeteilten Kampagne.

Im Gegensatz zur Übersichtskarte hat Black Hole an den bekannten Rundenkämpfen nur behutsame Veränderungen vorgenommen. Noch immer schieben Sie und der Gegner Ihre Einheiten abwechselnd über das in Quadrate eingeteilte Spielfeld und tragen die militärischen Auseinandersetzungen unter Zuhilfenahme des Zauberspruchsarsenals der Helden aus. Allerdings versuchen die Entwickler, mehr taktische Finesse in die Gefechte zu bringen. So besitzen auch Wesen niedriger Stufen häufiger Spezialfähigkeiten, die dem Spieler eine durchdachtere Aufstellung der Armee abfordern.

Wie beim Konkurrenten **King's Bounty** wirft Sie das Spiel ab und zu in Kämpfe gegen riesige Bossgegner, die mehr Lebenspunkte besitzen als ein Greif Federn. Bei unserem Studiobesuch durften wir eine dieser Schlachten anspielen: Mutter Namtaru, ein ekliges Spinnenwesen, wurde von auftauchenden Gespenstern geheilt und verfügte über eine Reihe mächtiger Spezialangriffe. Mit der zur Verfügung gestellten Dämonenarmee beseitigten wir die Heiler, bevor die ihre Magie wirken konnten, und deckten gleichzeitig den Boss mit einem Schlaghagel ein. Das machte Spaß und erinnerte an Raid-Instanzen in Online-Rollenspielen. Die Inszenierung des Kampfes versprühte aber noch wenig Dramatik. Zudem waren die von uns gesteuerten Höllenwesen so stark, dass sie Mutter Namtaru schnell unschädlich machten. Wie so oft bei Vorschauversionen fehlt dem Spiel in diesem Punkt noch die Balance zwischen Einsteigerfreundlichkeit und Komplexität. ❑


AUFGEWERTET | Figuren und Animationen sind im Vergleich zum fünften Teil deutlich hübscher.

„Endlich auch für unerfahrene Strategiespieler ein Genuss!"


Peter Bathge

Die Zutaten für einen hervorragenden Nachfolger sind vorhanden, denn schon beim Spielen der Vorschauversion wollte ich die Maus nicht mehr aus der Hand legen. Doch bis zur Veröffentlichung haben die Entwickler noch viel zu tun. Besonders in den Bereichen KI und Schwierigkeitsgrad muss Black Hole sicherstellen, dass sich auch Profis gefordert fühlen. Schön für Anfänger: Die vielen Komfortfunktionen und Vereinfachungen machen **Heroes 6** zugänglicher als den Vorgänger. Dazu kommen sinnvolle Verbesserungen wie das überarbeitete Talentsystem und die für Abwechslung sorgenden moralischen Entscheidungen. Jetzt hoffe ich, dass die Entwickler bei der Wahl der fünften Rasse ebenfalls ein glückliches Händchen beweisen.

GENRE: Rundenstrategie
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Black Hole Studios
TERMIN: 2011 (vermutlich Sommer)

EINDRUCK **SEHR GUT**


Sharkoon
SCORPIO 1000
SCORPIO 2000
Durchdacht bis ins Detail: Sowohl der SCORPIO 1000 als auch der SCORPIO 2000 sind funktionelle ATX-Gehäuse, die Platz für eine Vielzahl an Laufwerken bieten. So können zwei 3,5"-Festplatten in extern zugänglichen Fast-Swap-Schächten installiert werden, während die Gehäuse intern Montagemöglichkeiten für vier 2,5"-Festplatten oder SSDs und weitere drei 3,5"-Festplatten bereitstellen. Die Innenräume beider Tower sind schwarz lackiert und verfügen über eine im Bodenbereich platzierte Netzteilpositionierung.
Für ein sauberes Kabelmanagement im Inneren stellen die SCORPIO-Gehäuse mehrere Kabelschächte und -durchführungen bereit. Die Montageplatte des Mainboards bietet eine Öffnung zur vereinfachten CPU-Kühlerinstallation.
STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CASES | COOLING
www.sharkoon.de

DRECKSCHLEUDERN | Ausflüge ins Kiesbett bringen in **Shift 2** ein Andenken in Form von Schmutz auf der Strecke mit sich. Die nächste Fahrt durch diese Kurve wird also garantiert rutschiger.

Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Von: Christoph Schuster

Wehe, wenn es losgelassen – Shift befreit sich von seinen Fesseln und drückt das Gaspedal durch!

Wenn Sie das Team der Slightly Mad Studios fragen würden, welches die wichtigste Neuerung von **Shift 2 Unleashed** ist, dann bekämen Sie sicher verschiedene Antworten: die leistungsstärkere Engine, das motivierende Autolog, die spannenden Nachtrennen, das bessere Schadensmodell oder die eindrucksvolle Helmkamera. Dabei könnte der Verzicht auf den Titel **Need for Speed** (zumindest hinsichtlich der Marketing-Maßnahmen) den wichtigsten Schritt markieren. Dies war nüchtern betrachtet das Hauptproblem des Vorgängers: Es war ein an sich sehr gutes Rennspiel (PC-Games-Wertung: 87 %), allerdings konnte es mit seinem nüchternen, simulationslastigeren Gameplay nie die Erwartungen erfüllen, die Fans an ein **Need for Speed** knüpfen.

Nach einer intensiven Anspielsession können wir nun bestätigen: Mit Teil 2 gibt sich **Shift** wahrlich „unleashed", also befreit, und setzt selbstbewusst auf eigene Stärken. Diese liegen zum Teil in der realitätsnahen Fahrphysik. **Shift 2** fällt hier akkurater als der Erstling aus. Verbissen schrauben die Entwickler am Fahrverhalten, was wir schon bemerkten, als wir die HUD-Optionen durchprobierten und dabei auf eine Analysesicht stießen. Diese zeigt detailversessen Informationen wie die Temperatur und den Druck jedes einzelnen Reifens. Doch wir ließen uns von derlei Kram nicht blenden, die Rennboliden erreichen trotz aller Anstrengungen nicht den Realitätsgrad der aktuellen Konsolenkonkurrenten **Forza 3** (Xbox 360) und **Gran Turismo 5** (PS 3) oder der alten PC-Simulationsgroßtat **GTR 2**.

Nicht zu viel versprochen haben uns die Entwickler dafür in Sachen Nachtfahrten. Die Wettbewerbe in tiefer Dunkelheit üben einen besonderen Reiz aus und stellten uns vor ganz eigene Herausforderungen. Wehe dem, der hier seine Scheinwerfer demoliert …

Am intensivsten erlebten wir die Nachtfahrten aber in Kombination mit der Helmkamera. Die Enge



RUTSCHFREUDIG | Dank neuer Fahrphysik mausert sich scheinbar auch das Driften zur ernst zu nehmenden Disziplin.



BRUMM, BRUMM! | Noch kein Meister ist vom Himmel gefallen! Deshalb starten Sie Ihre Karriere erst mal mit etwas zahmeren Boliden wie diesem Toyota.

ARTENVIELFALT | Trotz großer Auswahl machen den Großteil des Fuhrparks natürlich hochgezüchtete Rennmaschinen wie dieser BMW GT 3 aus.

LIMITED UND STANDARD-EDITION

Mittlerweile gehört es zum guten Ton für große Spieleproduktionen, dass sie in mehreren verschiedenen Edition in die Ladenregale gelangen.

Im Gegensatz zu anderen, oft aufwendiger gestalteten Sammlereditionen müssen Sie bei **Shift 2 Unleashed** schon relativ genau hingucken, um die Unterschiede zwischen der Limited Edition und der Standard-Edition zu erkennen. Neben dem „Limited Edition"-Schriftzug am oberen Rand kommen lediglich der rechte Rennbolide auf dem Cover sowie die Zahl 2 im Titel in Goldgelb daher statt wie bei der Standardverpackung in Rot. Dafür fällt auch der Kostenaufwand gering aus: Die Limited-Edition schlägt für PC nur mit knapp 50 Euro zu Buche. Dafür gibt es recht ordentlich Inhalt: Wie bei Rennspielen üblich, bekommen Sie exklusive Rennmaschinen. Im Fall von **Shift 2 Unleashed** sind das der Nissan Silvia spec.R Aero, der Alfa Romeo Giulietta QV, sowie der todschicke Lamorghini Murciélago LP640. Außerdem wird Ihre Karriere mit 40 zusätzlichen Rennevents aufgemotzt.



des Blickfelds und die umgebende Finsternis lösen beinahe klaustrophobische Gefühle aus und stellen enorme Ansprüche an den Fahrer. Allgemein bestätigten die ausführlicheren Testfahrten dieser Preview unseren Ersteindruck: Die Helmkamera bereichert das Fahrerlebnis und sorgt für eine noch intensivere Rennerfahrung als die ohnehin schon gute Cockpitsicht des ersten **Shift**. Nehmen Sie die anfängliche Eingewöhnungszeit in Kauf, der Lohn ist die Mühe wert.

Damit kommen wir direkt zu einem sensiblen Thema, nämlich Eingewöhnung und Training. Simulationen finden heute kaum noch Interessenten, was nicht am eigentlichen Spielprinzip liegt, sondern am Ruf: Sie gelten als kompliziert und einsteigerunfreundlich. Für **Shift 2 Unleashed** ist das kaum ein Thema, denn durch zahlreiche Einstellmöglichkeiten und Fahrassistenten konnten wir das Spiel gut unserem Geschmack und Können anpassen. Allerdings verstehen die **Shift**-Entwickler die Problematik und möchten lernwilligen Hobbyrasern die Berührungsängste nehmen. Dazu beinhaltet **Shift 2** ausführliche Fahrschulen. Hier treten reale Rennprofis wie Driftweltmeister Rhys Millen vor die Kamera, um Ihnen die Grundlagen einer Disziplin zu erklären und Tipps zu geben. Anschließend absolvieren Sie abgesteckte Trainingskurse und eignen sich so Stück für Stück die Fähigkeiten an, um im eigentlichen Wettbewerb bestehen zu können.

Dass wir ausgerechnet in der Driftfahrschule Erfahrungen sammelten, ist übrigens kein Zufall. Diese Disziplin funktionierte im Vorgänger eher schlecht als recht und wurde harsch kritisiert. Diesmal fällt die Lernkurve angenehmer aus und die Drift-Physik wurde von Grund auf neu entwickelt. Nörgler mögen noch immer bemerken, dass Driftturniere in einer seriösen Rennsimulation nichts zu suchen haben, aber wenigstens genügen sie nun dem Qualitätslevel, den die anderen Spielmodi vorlegen.

Also alles eitel Sonnenschein? Tatsächlich fällt es uns aktuell schwer, nach einigen Stunden Spielzeit echte Mängel zu erkennen. Der Fuhrpark bietet eine feine Auswahl von einsteigerfreundlichen Serienkarossen, über Klassikern und Exoten bis zu waschechten PS-Bestien. Das aus **Need for Speed: Hot Pursuit** bekannte Autolog verrichtet einwandfrei seinen Dienst und wirkt erneut als Motivationsmultiplikator, während die freiere Karriere auch Feierabendrasern ein gelungenes Spielerlebnis bieten dürfte. Bleibt eigentlich nur zu hoffen, dass **Shift 2** nicht wie einst Mika Häkkinen auf der Zielgeraden noch der Motor platzt … ❑



TIEFER! | Die Tuning-Optionen wurden in Teil 2 weiter ausgebaut und erstrecken sich neben der Optik nun auch stärker auf technische Aspekte.



„In der Ferne flattert schon die karierte Flagge im Wind."



Christoph Schuster

Das Spiel steht noch nicht mal im Laden und schon motzen sich selbst ernannte Fachleute die Lippen wund: **Gran Turismo 5** habe das realistischere Fahrverhalten und die KI sei bei **Shift 2** viel zu aggressiv. Kann man so sehen. Muss man aber nicht. Mir gefällt die lebhafte KI beispielsweise recht gut. Klar darf das Ganze nicht zum Autoscooter ausarten, aber im Gegensatz zur Formel 1 herrschen bei DTM und Co. eben rauere Sitten. Und obwohl die Fahrphysik nicht ganz den Simulationsgrad der Konkurrenten erreicht, macht **Shift 2 Unleashed** als Gesamterlebnis den runderen, authentischeren Eindruck (Stichwort: Schadensmodell!). Bleibt nur abzuwarten, ob sich dieser Eindruck über die gesamte Renndistanz bestätigt.

GENRE: Rennspiel
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
TERMIN: 24. März 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



Battlefield 3

Von: Jürgen Krauß

Nicht nur technisch dürfte das neue **Battlefield** für Furore sorgen.

SCREEN-INFO

Die Bilderlage beim Thema Battlefield 3 ist dünn – sehr dünn sogar.

Fast alles an Material, das wir bisher zu dem heiß erwarteten Ego-Shooter gesehen haben, ist in irgendeiner Form exklusiv, das heißt: Wir dürfen es nicht abdrucken. Wir behelfen uns deshalb mit einem Artwork, Bildern aus einem Erklärungsvideo zur Grafik-Engine und Shots aus dem Teaser-Trailer.

Es gibt wohl kaum ein zweites Action-Spiel, das dermaßen herbeigesehnt wird wie derzeit **Battlefield 3** – und das, obwohl bisher nur ein paar wenige Details dazu an die Öffentlichkeit gelangten. Grund genug für uns, einmal alle bekannten Fakten – und auch ein paar Spekulationen – zusammenzutragen.

Die wohl überraschendste Ansage bezüglich des lang erwarteten „echten" Nachfolgers von **Battlefield 2** ist sicherlich die Ankündigung einer ausgewachsenen Solo-Kampagne. Doch während Fans bereits um eine Fokusverschiebung zugunsten einer für **Battlefield** untypischen Kampagne fürchten, kontert Dice mit einem Team, dessen Mannstärke mittlerweile ein Rekordhoch erreicht hat. An **Battlefield 3** arbeiten doppelt so viele Entwickler wie an **Bad Company 2**, was etwa drei- bis viermal der Mitarbeiterzahl bei **Battlefield 2** entspricht. Man ist sich also sicher, sowohl Einzelspielerfreunden wie auch den serientreuen Mehrspieler-Fans eine angemessene Spielerfahrung liefern zu können. Doch gute Spiele entstehen nicht nur dadurch, dass man einen Haufen Entwickler draufwirft, da gehört schon ein wenig mehr dazu – eine tolle technische Grundlage zum Beispiel. Und mit der von Grund auf neu gebastelten Frostbite-2-Engine haben die Schweden einen Grafikmotor, den sie nicht nur über alles loben und preisen, sondern der tatsächlich einiges auf dem Kasten hat: Zerstörung, Animationen, Beleuchtung – alles schöner, ressourcenschonender und besser als jemals zuvor. Mehr Details zu den optischen Qualitäten der En-

DAS STECKT UNTER DER HAUBE

Für Battlefield 3 gingen die Techniker zurück ans Reißbrett und entwickelten eine von Grund auf neue Frostbite-Engine. Die wichtigsten Neuerungen erfahren Sie hier!

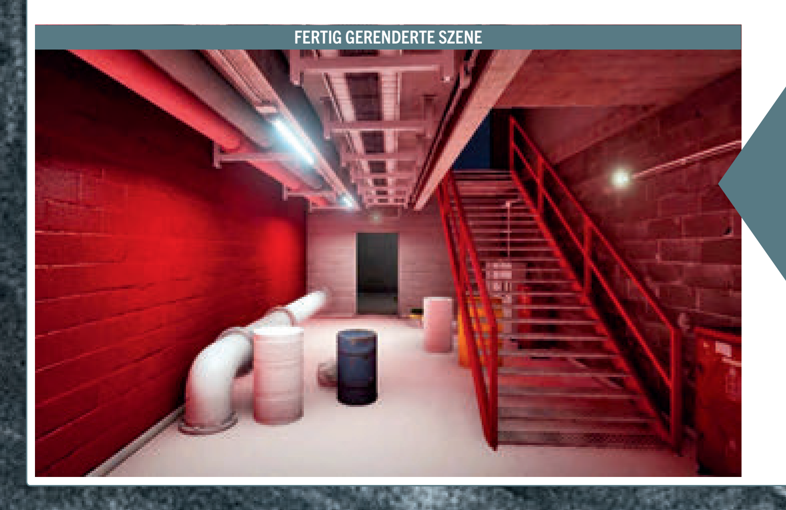
Im Gegensatz zu ihrer Vorgängerin beherrscht Frostbite in Version 2 nun auch Streaming, wie Sie es vermutlich von Texturen in Unreal-Engine-3-Spielen kennen. Viel interessanter ist allerdings das frisch implementierte Beleuchtungsverfahren „Radiosity Lighting“, das die Lichtberechnung in mehreren Schritten und verteilt auf Grafik- und Hauptprozessor durchführt (siehe Bild unten). Damit das Ganze dann auch möglichst realitätsnah aussieht, wird Licht dabei nicht nur von Lichtquellen abgegeben, sondern auch von allen Oberflächen nichtdynamischer Objekte reflektiert.

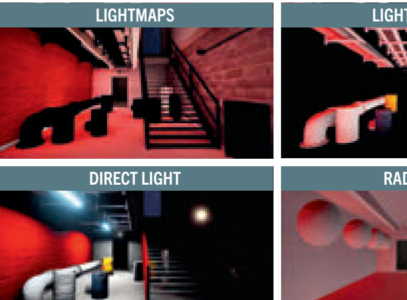
Das neue Zerstörungssystem lässt das der Vorgängerversion auch ziemlich alt aussehen: Eindrucksvoller haben Sie noch keine Häuser einstürzen sehen – selbst ausgewachsene Erdbeben werden die fertige Spielwelt erschüttern lassen!

Gerade in Mehrspieler-Shootern, bei denen die Bewegungen der Figuren unmöglich vorausberechnet werden können, sind weiche Übergänge, beispielsweise zwischen Rennen und Ducken, ein Problem. **Battlefield 3** löst das mithilfe der aus der **FIFA**-Reihe bekannten ANT-Animationsengine. Diese eröffnet zahlreiche neue, bislang unmögliche Kniffe; das führt sogar so weit, dass sich Lead Animator Tobias Dahl dazu hinreißen lässt, zu behaupten: „Plötzlich geht es nicht mehr darum, was wir umsetzen können, sondern nur noch darum, was wir umsetzen wollen!“



DÉJÀ-VU | Battlefield 3 verwendet die gleiche Animationstechnik wie **FIFA 11** (Bild) und auch **Crysis 2**.







RADIOSITY VERANSCHAULICHT | Die Beleuchtungsberechnung für eine Szene ist ein sehr komplexer Vorgang, vor allem wenn sie, wie bei Videospielen, in Echtzeit erfolgen muss. Ein fertiges Frame (links), das Sie in der Regel nur für den Bruchteil einer Sekunde auf dem Schirm haben (genauer: 1/25 Sekunde bei 25 Fps), wird dabei in mehreren Schritten berechnet (vier Bilder oben). Die dazu nötigen Schritte teilen sich GPU (Grafikprozessor) und CPU (Hauptprozessor).

gine verrät Ihnen der Kasten „Das steckt unter der Haube“.

Einen Sonderstellung innerhalb der Engine nimmt der Ton ein und in dieser Disziplin spielt die **Battlefield**-Serie spätestens seit **Bad Company 1** ganz oben mit. Deshalb gibt sich Audio-Direktor Stefan Strandberg mit seinem Team auch ganz besonders Mühe, Ihnen mit **Battlefield 3** eine Audio-Erfahrung zu servieren, die Sie so noch nie gehört haben. Das dazu nötige Wissen holte man sich auf einem schwedischen Truppenübungsplatz, wo Dice Schuss-, Panzer- und Helikoptergeräusche in allen denkbaren Richtungs- und Entfernungskonstellationen aufnahm. Sie können sich das vielleicht am ehesten wie die Tonspur zu einer Dokumentation, nicht wie die tendenziell eher übertriebene Vertonung eines Hollywoodstreifens vorstellen: authentisch, klar, ungetrübt. In einem noch nie da gewesenen Maße wollen die Toningenieure außerdem den Sound dazu nutzen, Ihnen im Spiel weiterzuhelfen. Sie sollen tatsächlich hören können, wann eine Waffe überhitzt. Auch sollen die Geräusche von Schüssen außerhalb eines Gebäudes nicht die Schritte innerhalb desselben Gebäudes einfach überlagern. Und Sie sollen, ohne hinzusehen, erkennen können, ob ein Panzer gerade an Ihnen vorbei oder von Ihnen wegfährt. Wir zweifeln dabei keine Sekunde an den Versprechungen, die Dice bezüglich der Audioqualitäten von **Battlefield 3** macht, und auch der Executive Producer Patrick Bach zeigt sich von der eigenen technischen Kompetenz überzeugt: „Sie müssen die Sonne in Ihren Augen fühlen und spüren, wie die Kugeln auf Sie herabregnen“, erklärte er kürzlich und führte anschließend weiter aus: „Jeder versucht, das zu erreichen, aber wir sind davon überzeugt, dass wir wissen, wie man diese Gefühle erzeugt!“

Zurück zur Soloerfahrung. Dice schickt Sie darin ins Jahr 2014 und erzählt, teilweise mit Flashbacks, die Geschichte des 1st Recon Marine Team, das in einer Mission durch den Feierabendverkehr des Stadtzentrums von Sulaimaniyya im Irak kurvt. Aus den Boxen des Jeeps dröhnt Johnny Cashs „God’s Gonna Cut You Down“, als plötzlich der Verkehr ins Stocken gerät. Unruhe im Jeep, einer der Kollegen ruft nervös „Warum halten wir an?“ Wir ahnen einen ähnlichen Spielstart wie bei **Modern Warfare 2**, wo in einer ähnlichen Szene direkt das Feuer auf uns eröffnet wurde. Doch vorerst bleibt alles ruhig. Die Soldaten entscheiden sich für einen Fußmarsch zum eigentlichen Missionsziel, durch enge Gassen, stets mit einem Blick in all die schattigen Ecken und auf die Balkone. Und tatsächlich taucht wie aus dem Nichts ein Scharfschütze auf und schießt einen der Kameraden nieder. Der Vorspieler zieht den Verwundeten sofort aus der Schussbahn – ein Feature, das es auch im Mehrspielermodus geben soll – und erwidert das Feuer. Der feige Schütze zieht sich schnell zurück, und auch der Spieler-Trupp setzt sich wieder in Bewegung. Doch es geht heiß weiter: Feinde mit Raketenwerfern tauchen auf, der Spieler wirft Granaten und die Zuschauer staunen über die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine. Die Spannung ist fast greifbar, die Action mitreißend. Großartig! Ihren Höhepunkt nimmt die Demonstration aber, als in einem späteren Abschnitt ein Erdbeben den Erdboden aufreißt, Häuser erzittern lässt und ein riesiges Gebäude direkt vor der Nase des Spielers in der wohl beeindruckendsten Art und Weise einstürzen lässt, die es je in einem Videospiel gegeben hat. Allen Anwesenden stehen die Münder offen und wir stellen uns vor, was Dice mit den für den Mehr-

DAS WÜNSCHT SICH DIE BATTLEFIELD-GEMEINDE

Die riesige Fangemeinde wirft derzeit mit unzähligen Wünschen und Vorschlägen um sich. Wir haben uns fünf davon herausgegriffen und sie auf Umsetzungswahrscheinlichkeit geprüft. Die Ein-Daumen-Skala zeigt unsere Einschätzung.



„Ein verbessertes, motivierenderes Freischaltkonzept mit mehr Rängen und mehr Belohnungen ist ein MUSS!“
Auch da sind sich Fans und Entwickler relativ einig: **Bad Company 2** hat gezeigt, dass ein großer Teil der Spieler auch nach Monaten noch aktiv ist. Und auch für solche Hardcore-Zocker muss es noch Herausforderungen geben, für die es sich zu kämpfen lohnt.



„Wir wollen den Commander-Modus aus Battlefield 2 zurück!“
Dazu äußerte sich Executive Producer Bach bereits, wenn auch nicht sonderlich eindeutig. Aber es sieht schlecht aus für einen Commander.



„Wir wollen größere Karten, Jets und Unmengen an Spielern gleichzeitig auf den Servern!“
Roger that – das wurde so alles schon bestätigt: Große Karten, Jets und 64-Spieler-Unterstützung sind so gut wie sicher.





„Gefechte bei Nacht wären toll!“
Die Engine kann so etwas, jedoch sind Nachteinsätze wahrscheinlich eher in der Solo-Kampagne zu finden. Auszuschließen ist es aber auch für Mehrspielerpartien nicht.

„Wir hätten gerne dedizierte Server und Mod-Tools!“
Dedizierte Server sind für die PC-Fassung längst offiziell bestätigt, jedoch sieht es bei der Modunterstützung schlecht aus. Die neue Engine ist komplex, einfache Modifizierbarkeit also unwahrscheinlich.



spielerteil angekündigten Schauplätzen Teheran, Paris und New York alles auch in der Kampagne anstellen könnte …

Bevor wir endgültig zum Mehrspielermodus übergehen: Es wird einen Koop-Modus geben. Wie der aussehen soll, ist derzeit aber noch ein Geheimnis. Wir tippen auf etwas Ähnliches wie die Onslaught-Spielart von **Bad Company 2**, in der vier Spieler auf Multiplayerkarten gegen die KI antreten – aber das ist reine Spekulation.

Während die **Bad Company**-Mini-Reihe im Grunde genommen lediglich eine Konsolen-Auskopplung der **Battlefield**-Serie ist, besinnt man sich bei **Battlefield 3** auf seine PC-Vergangenheit. „Der PC ist die Leadplattform“ – das bestätigte in letzter Zeit fast jeder Dice-Mitarbeiter, der darauf angesprochen wurde, auch steht bereits fest, dass PC-Spieler mit 63 weiteren Soldaten in die Online-Schlacht ziehen dürfen (auf dedizierten Servern), Konsoleros hingegen nur mit 23 Mitstreitern. Derart große Teams erfordern auch neue Squad- und Team-Management-Mechaniken, wie Bach zugibt – die Tage von auf vier Spieler begrenzten Squads dürften also bald gezählt sein. Ebenso wird es der von vielen Fans herbeigesehnte Commander vermutlich nicht ins Spiel schaffen – dafür soll es aber wieder größere Karten, Jets, einen Theater-Modus und die Möglichkeit, sich hinzulegen, geben. Beim Klassenkonzept ist man sich im Hause Dice sicher, schon mit **Bad Company 2** annähernd die Ideallösung gefunden zu haben. Soll heißen: Es wird wohl erneut vier Basisklassen geben, die aber mit Freispielbarem individualisiert werden können. Die eigene Spielfigur darf dabei auch optisch ein Stück weit angepasst werden, wenn auch nur in sehr begrenztem Rahmen – immerhin stehen Armeen mit Uniformen auf dem Schlachtfeld, da kann nun mal nicht jeder herumlaufen, wie er gerne möchte. Killcam, Hardcore-Modus und Freischaltkonzept bleiben erhalten, auch wenn für den zuletzt genannten Aspekt zugunsten der Langzeitmotivation deutlich mehr Inhalt geplant ist.

Viel ist noch im Unklaren, über manche Sachen kann nur spekuliert werden und einiges weiß auch einfach keiner – Sie sehen schon, um **Battlefield 3** bleibt es spannend. Eines steht für uns aber fest: Da steht Ihnen Großes bevor. ❑

DA GEHT'S LANG!

Die Kollegen unseres Konsolen-Schwestermagazins waren exklusiv bei Dice im Studio und wissen mehr. Deshalb lohnt auch für PC-Spieler ein Blick in die kommende play³ 4/2011.





MIT DER LUPE | In dem kürzlich veröffentlichten Teaser-Trailer ist eigentlich kaum etwas zu erkennen, wir meinen aber, in einer Szene einen „Super Huey“-Bell-UH-1Y-Helikopter (unten) und einen russischen „Flanker-F“-SU-37-Jet (links) entdeckt zu haben.

„Ich muss gar nicht mehr darüber erfahren, ich will's einfach haben!“

Jürgen Krauß

Das neue **Battlefield** gehört ganz klar in die Kategorie: Das kann ich blind kaufen und ich werde es auch sicher nicht bereuen. Das ist für mich als Mehrspieler-Shooter-Jünger in etwa so wie für die MMORPG-Fraktion, wenn Blizzard ein neues **World of Warcraft**-Add-on herausbringt. Was soll ich hier also erzählen? Dass die Engine Großartiges zu leisten vermag? Dass die Mehrspieler-Gefechte vermutlich das Beste sein werden, was Sie in diesem Genre 2011, 2012 und vielleicht sogar 2013 auf den Schirm kriegen werden? Oder dass selbst die Solo-Kampagne großartig werden dürfte? Ich bin mir sicher, das wissen Sie alles schon, deshalb nur so viel: Kaufen!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Dice
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



Paradox Interactive Line-up 2011

SCHON IM TEST:

Im Rahmen des Paradox-Events wurden noch zwei weitere Spiele gezeigt, die wir Ihnen an dieser Stelle aber nicht vorstellen. Der Grund ist einfach: **Cities in Motion** (Seite 99) und **Magicka** (Seite 100) sind schon fertig und liegen zum Test vor.

Von: Wolfgang Fischer

Paradox entführte uns ins eiskalte New York, um uns die Strategie-Dröhnung zu geben!

Sechzehn Spiele in zwei Tagen – dieses Mammutprogramm haben sich die schwedischen Strategie-Experten von Paradox Interactive ausgedacht, um uns (und 50 weiteren Journalisten aus aller Welt) ihr komplettes Produktsortiment näherzubringen. Gerade mal 30 Minuten waren pro Spiel eingeplant – angesichts der Komplexität vieler Paradox-Titel nicht unbedingt viel Zeit. Die Strategie ging dennoch auf: Die Entwickler der jeweiligen Titel taten ihr Bestes, um uns einen optimalen Eindruck von der Produktqualität des jeweiligen Spiels zu vermitteln.

Was uns sehr beeindruckte, war die durchweg hohe Qualität und die Liebe zum Detail, die sich alle Entwickler-Teams, die Paradox unter Vertrag hat, auf die Fahnen geschrieben haben. Aber das ist ja nicht erst seit **Europa Universalis 3**, **Mount & Blade: Warband** oder **Hearts of Iron 3** bekannt. Falls Sie noch keines der oben genannten Spiele kennen oder gespielt haben: Hierbei handelt es sich um schwere Kost, in die man sich erst einmal einarbeiten muss – aber auch um Titel mit einer enormen Spieltiefe und riesiger Langzeitmotivation. ❑

KING ARTHUR 2



▲ **TOD VON OBEN** | Fliegende Einheiten sollen die Schlachten komplexer machen.

▼ **HEXE ODER HELDIN?** | Die Zauberin Morgana Le Fay spielt in der Story eine wichtige Rolle.

GENRE: Echtzeit-Strategie | **ENTWICKLER:** Neocore Games | **TERMIN:** 3. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 8 von 10

Das „Kriegsspiel mit Rollenspiel-Touch", wie die Macher ihren Titel nennen, geht in die zweite Runde – mit größeren Schlachten und besserer Grafik!

Das erste **King Arthur** fand beim PCG-Tester (Kollege Horn hatte die Ehre) Anklang. Er lobte die aufwendigen Echtzeitschlachten, das coole Fantasy-Setting und die packende Story. Weniger gut gefielen ihm der schlecht ausbalancierte Schwierigkeitsgrad, die fragwürdig agierende KI und die leicht vermurkste Benutzerführung. Die Entwickler von Neocore sind sich sowohl der Kritik als auch des Lobes bewusst und haben sich für Teil 2 einiges vorgenommen.

Das fängt bei einer packenden Story an: König Artus hat sich im ersten Teil das magische Schwert Excalibur geschnappt, die Ritter der Tafelrunde zusammengerufen und das britannische Reich geeint. Die Geschichte von **King Arthur 2** setzt lange nach diesen Geschehnissen ein. Der König ist krank, das Land liegt in Trümmern und fiese Dämonen, Femorians genannt, verleiben sich eine Grafschaft nach der anderen ein.

Gravierender fallen die Neuerungen in Sachen Gameplay aus. Laut Neocore-PR-Frau Orsolya Toth ist die Kampagnenkarte etwa doppelt so groß wie im Vorgänger und umfasst nun nicht mehr nur den südlichen Teil Großbritanniens. Deutlich größer und aufwendiger sollen auch die Schlachten werden, bei denen wiederum ganze Armeen aufeinandertreffen. Bis zu 4.000 Einheiten versprechen die Entwickler – und das bei deutlich aufgebohrter Grafik. Möglich macht dies eine Engine, die viel leistungsfähiger ist und selbst Kämpfe gegen riesige Bossgegner ermöglicht. Durch die Einführung von fliegenden Einheiten werden die Schlachten zudem komplexer, schließlich fanden Auseinandersetzungen im ersten **King Arthur** nur am Boden statt.

Ein Wiedersehen gibt es sowohl mit dem Moralsystem (Entscheidungen haben spielerische Konsequenzen) als auch mit den eigenwilligen Quests in **King Arthur**, die teilweise an Text-Adventures und Minispiele erinnern. Wer die erste **King Arthur**-Erweiterung **The Saxons** gespielt hat, dem wird darüber hinaus das Diplomatie-Feature bekannt vorkommen. Wie gut das alles zusammenpasst, lässt sich anhand der kurzen Präsentation im Rahmen des Events leider noch nicht sagen. Gezeigt wurde lediglich ein kurzer Trailer und einige recht beeindruckende Screenshots.

PIRATES OF THE BLACK COVE

GENRE: Echtzeit-Strategie/Action | **ENTWICKLER:** Nitro Games | **TERMIN:** 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 7 von 10

Piraten streben nach Freiheit, Rum bis zum Umfallen und leichten Mädchen. Und glaubt man den finnischen Entwicklern von Nitro Games, will jeder von ihnen zum König aller Piraten werden!

Die Vorstellung dieses Titels im Rahmen der Paradox-Veranstaltung unterschied sich stark von den übrigen Spielepräsentationen. Die Jungs von Nitro Games hatten kaum echte Spielszenen zu zeigen und waren eher daran interessiert zu erfahren, was sich die versammelten Journalisten noch an Features wünschen würden. Entweder ist das ein Zeichen dafür, dass die Entwickler ihrem Baby nur noch den nötigen Feinschliff geben wollen – oder sie wissen im Moment noch nicht, welche Richtung sie mit **Pirates of the Black Cove** einschlagen wollen. Ein Indiz für letztere Theorie ist das kurze Video, das man uns zum strategisch angehauchten Missionssystem für Landeinsätze zeigte. Dort steuern Sie kleine Piratentrupps durch abgeschlossene Levels, bekämpfen Gegner und erfüllen Missionsziele. Das Gameplay erinnerte an **Warhammer 40.000: Dawn of War 2**, ohne in irgendeiner Hinsicht dessen Qualität zu erreichen. Grafisch machte das Gezeigte ebenfalls nur einen durchschnittlichen Eindruck.

So wenig beeindruckend und rudimentär der Strategiepart auch wirkte: Wir glauben dennoch, dass **Pirates of the Black Cove** ein ordentliches Spiel werden könnte. Ein Indiz dafür sind die hübsch in Szene gesetzten, spaßigen Seescharmützel, die an den Sid-Meier-Klassiker **Pirates!** erinnern und bei denen Sie sich auch in 5-gegen-5-Matches beweisen. Bei diesem Gameplay-Feature tritt die Taktik zugunsten schneller, unkomplizierter Action in den Hintergrund. Die gezeigte Seeschlacht ließ aber kaum Rückschlüsse darauf zu, wie die Entwickler dieses Spielelement auf lange Sicht interessant halten wollen. Sicher ist, dass Sie Ihr Schiff aufwerten dürfen, was sich natürlich auch in der Optik widerspiegeln wird.

Wie eingangs erwähnt, streben Sie in **Pirates of Black Cove** danach, König der Piraten zu werden. Dazu müssen Sie den bestehenden Herrscher stürzen. Dies erreichen Sie nur, indem Sie für die drei Fraktionen im Spiel (Korsaren, Bukaniere, Piraten) Missionen erledigen, um diese auf Ihre Seite zu ziehen. Viel mehr gibt es aktuell nicht zu vermelden. Da **Pirates of the Black Cove** aber schon in wenigen Monaten erscheinen soll, wird's bestimmt bald neue Infos hageln.



1. INSELPARADIES | Diese Konzeptzeichnung zeigt ein typisches Piratenversteck.

2. WITZIGER STIL | Bei der Gestaltung der Schiffe haben sich die Grafiker sichtlich Mühe gegeben (Konzeptzeichnung).

3. HARTE GESELLEN | Piraten sind eine von drei Fraktionen im Spiel.

MAGNA MUNDI

GENRE: Runden-Strategie | **ENTWICKLER:** Universo Virtual | **TERMIN:** 3. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 7 von 10



▶ **AUF ZUM REICHSTAG!** | Besondere Ereignisse werden gelungen in Szene gesetzt.

▼ **ÜBERSICHTLICH** | Eine detaillierte Weltkarte und zahlreiche Menüs versorgen Sie mit Infos.

Das Schicksal der Welt liegt bei diesem Europa-Universalis-Ableger in Ihren Händen. Schreiben Sie Geschichte!

Die Grundidee hinter **Magna Mundi** ist simpel: Sie leiten die Geschicke einer von 400 Nationen im Zeitraum zwischen 1550 und 1850. Die Ausgangslage ist dabei immer historisch korrekt. Was danach passiert, ist jedoch komplett offen: Das Spiel enthält über 3.000 Ereignisse, die zu einem Zeitpunkt in der Geschichte so passiert sind oder hätten passieren können. Damit wollen die Entwickler einen enormen Wiederspielwert bei größtmöglicher historischer Genauigkeit erreichen. **Magna Mundi** basiert auf einer weiterentwickelten Version der Clausewitz-Engine, die auch in **Europa Universalis** Anwendung findet.

DREAMLORDS RESURRECTION

GENRE: Echtzeit-Strategie | **ENTWICKLER:** Lockpick Entertainment | **TERMIN:** 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 6 von 10

Interessante Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie in Form eines Free-2-Play-Browserspiels mit Einzelspielerkampagne und PvP-Ranglistenkämpfen

„Wow, die haben sich ja viel vorgenommen!", war unser erster Gedanke bei der Präsentation dieses Titels, der sich in der geschlossenen Betaphase befindet. Viele Elemente von **Dreamlords Resurrection** erinnern an **Dawn of War 2**, wobei die Entwickler den Rollenspielaspekt stärker in den Vordergrund stellen und die Echtzeitgefechte dafür simpler gestalten. In der Solokampagne des Spiels haben Sie Gelegenheit, Ihren Helden mit Ausrüstungsgegenständen auszustatten und Ihre Armee auszubauen. Bei den PvP-Gefechten mit anderen Spielern kämpfen Sie um einen möglichst hohen Platz in der Server-Rangliste. Damit keine Langeweile aufkommt, haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen: Alle zwei Monate setzt ein Server-Reset Teile des Spiels in den Ausgangszustand zurück, um Neuankömmlingen den Einstieg zu erleichtern. Was dabei von Ihrem mühsam aufgelevelten Helden übrig bleibt, ist noch nicht ganz klar.



VOR DER SCHLACHT | Ein Heldencharakter und seine Streitmacht in Gefechtsbereitschaft.

MOUNT & BLADE: WITH FIRE & SWORD

GENRE: Action-Rollenspiel | **ENTWICKLER:** Taleworlds | **TERMIN:** 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 8 von 10

Neuer Mehrspielermodus, Feuerwaffen, und Kampfformationen sowie eine bessere Grafik – das neue Mount & Blade verspricht ein wahres Monster von einem Spiel zu werden!

An der Action-Rollenspielserie von Taleworlds scheiden sich die Geister: Während sich Kritiker an der fehlenden Story, dem unkomfortablen Einstieg und den unübersichtlichen, hektischen Kämpfen stören, loben Fans die spielerische Freiheit, die Intensität der Schlachten und den außergewöhnlichen Mehrspielermodus. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen – und das ändert sich auch mit **With Fire & Sword** nicht. Das dritte Spiel der Serie ist ein ebenso sperriges Stück Software wie die Vorgänger (**Mount & Blade** und **Warband**), auf das man sich einlassen, in das man Arbeit und Zeit investieren muss, um den maximalen Spielspaß herauszuziehen.

Wie oben bereits angedeutet, führen die türkischen Entwickler Feuerwaffen ein, was die Kämpfe spannender und abwechslungsreicher gestaltet. Diverse Kampfformationen sorgen dafür, dass Sie Ihre Verbündeten im Kampf besser unter Kontrolle haben; vor allem im neuen Captain-Spielmodus des Multiplayerparts von **With Fire & Sword** ist das ein unverzichtbares neues Feature. Während im Mehrspielerteil normalerweise bis zu 64 Recken gegeneinander antreten, führen hier bis zu 16 Spieler eine eigene Söldnertruppe aufs Online-Schlachtfeld.





1. ETWAS CHAOTISCH | Eine typische **Mount & Blade**-Kampfszene. Ein paar Pikeniere versuchen, Reiter zu Fall zu bringen.

2. FEUER FREI | Dank der neuen Schießeisen werden Kämpfe abwechslungsreicher und spannender.

CRUSADER KINGS 2

GENRE: Runden-Strategie | **ENTWICKLER:** Paradox Interactive | **TERMIN:** 1. Quartal 2012

EINDRUCK DER REDAKTION: 6 von 10

Es ist eine Zeit, in der Nationen geformt, Allianzen geschmiedet und Helden geboren werden: Willkommen im mittelalterlichen Europa!



◀ **HERRSCHSÜCHTIG** | Hier dreht sich alles um das Anhäufen von Macht, Ansehen und Landbesitz.

In **Crusader Kings 2** übernehmen Sie die Rolle eines jungen, christlichen, ambitionierten Adeligen, der sein kleines Reich gerne vergrößern würde. Und wenn man den Entwicklern glauben darf, dann gab es Mitte des 11. Jahrhunderts dafür eine ganze Reihe von Möglichkeiten: Spielen Sie Kontrahenten gegeneinander aus, stellen Sie sich gut mit der Kirche oder verheiraten Sie Kinder und Geschwister bestmöglich, um so mehr Einfluss und Prestige zu gewinnen. Wenn das alles nichts hilft, dann lassen Sie die Klingen sprechen und holen sich die Macht mit militärischen Mitteln. Damit das vornehmlich auf einer hübsch animierten Weltkarte ablaufende Strategiespiel nicht schnell langweilig wird, messen Sie sich in einem aufwendigen Mehrspielermodus mit 31 menschlichen Mitspielern.

PRIDE OF NATIONS

GENRE: Runden-Strategie | **ENTWICKLER:** AGEOD | **TERMIN:** 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 7 von 10

Hier erleben Sie alles, was das 19. Jahrhundert so spannend gemacht hat: die industrielle Revolution, die Kolonisation und militärische Konflikte!

Wenn Entwickler behaupten, sie hätten „das detaillierteste Strategiespiel aller Zeiten" in der Mache, dann sind wir natürlich erst mal skeptisch. Die Präsentation des Mammutprojekts der französischen Strategie-Experten von AGEOD hat uns aber eines Besseren belehrt. In **Pride of Nations** leiten Sie die Geschicke einer großen Nation (USA, Deutschland oder Japan, um nur ein paar zu nennen) zwischen 1850 und 1920 mit allem, was dazugehört. Meistern Sie Diplomatie, Wirtschaftsprobleme und militärische Krisen, um zu überleben!



KOMPLEX | Verfolgen Sie sämtliche Wirtschaftskreisläufe im Detail.

SUPREME RULER: COLD WAR

GENRE: Echtzeit-Strategie | **ENTWICKLER:** Battlegoat Studios | **TERMIN:** Juli 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 6 von 10

Der dritte Weltkrieg droht: Als oberster Staatsmann einer Supermacht entscheiden Sie über das Schicksal der Erde.

Nach dem Zweiten Weltkrieg führten territoriale Konflikte und das Wettrüsten zwischen den USA und Russland zu einem Kalten Krieg. In dieser prekären Situation leiten Sie im Kampagnenmodus die Geschicke einer der beiden Supermächte, inklusive wirtschaftlicher Entscheidungen, Forschung und Diplomatie. Sollte Letztere versagen, dürfen Sie in komplexen Echtzeit-Gefechten Truppenverbände in die weltweite Schlacht schicken. Nettes Extra: Im offenen Modus (für bis zu 16 Spieler) dürfen Sie ein beliebiges Land durch diese schwere Zeit führen.

▼ **MOSKAU, MOSKAU!** | Eine Nahaufnahme der russischen Hauptstadt mit massig taktischen Infos.



DEFENDERS OF ARDANIA

GENRE: Echtzeit-Strategie | **ENTWICKLER:** Most Wanted Entertainment | **TERMIN:** 2. Quartal 2012

EINDRUCK DER REDAKTION: 7 von 10

Tower Defense der nächsten Generation: Hier dürfen Sie Ihre Streitkräfte auch mal angreifen lassen!

Defenders of Ardania (DoA), das wir im Rahmen der Presseveranstaltung nur kurz zu sehen bekamen, spielt in der gleichnamigen Fantasy-Welt, die schon **Majesty 1 & 2** als Schauplatz diente. Im Gegensatz zu normalen Tower-Defense-Spielen kommt in diesem Titel mit Multiplayer-Schwerpunkt (maximal vier Spieler) der Offensive genauso viel Bedeutung zu wie der Defensive. Jeweils 24 aufwertbare Einheiten sorgen für einen ordentlichen taktischen Tiefgang, mächtige Zaubersprüche für das Salz im vielversprechenden Strategie-Süppchen.

▼ **TÜRMCHEN BAUEN, MONSTER HAUEN** | Bei **DoA** reicht es nicht, eine gute Verteidigung zu haben. Nur wer eine gute Angriffsstreitmacht aufstellt, hat Siegchancen.



SWORD OF THE STARS 2

GENRE: Strategie | **ENTWICKLER:** Kerberos | **TERMIN:** 3. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 8 von 10

Teil 2 der Sternensaga setzt auf massig Detailverbesserungen, eine neue Grafikengine und eine packende Story.

Wie im Vorgänger dreht sich bei **Sword of the Stars 2** alles um den Aufbau eines Netzwerks von Planeten, das die ganze Galaxis umspannt. Dazu erforschen Sie Sternensysteme, kolonisieren geeignete Planeten, betreiben Forschung auf höchstem Niveau und designen immer neue, technisch ausgefeiltere Raumschiffe. Alles wäre so schön, wären da nicht fünf andere Völker, die dieselben Ziele haben und nicht unbedingt an einer friedlichen Koexistenz interessiert sind. Sollte sich ein Konflikt nicht vermeiden lassen, kommt es zu optisch beeindruckenden Weltraumschlachten mit einer bemerkenswerten Detailtiefe, vor allem was die frei gestaltbaren Raumschiffmodelle angeht. Für Langzeitmotivation sorgen heiße Multiplayer-Schlachten und eine packende Hintergrundstory, die an die Geschichte des ersten Teils anschließt. Bei der Präsentation des Spiels legte der kreative Kopf hinter dem Titel, Chris Stewart, großen Wert darauf, dass auch **Lords of Winter** (so der Untertitel) wieder „leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern" ist. Wir sind gespannt auf das fertige Spiel!

▲ **MONSTRÖS** | In aufwendigen Weltraumschlachten dürfen Sie riesige Kreuzer in die Schlacht führen.



WEITERE PARADOX-TITEL

Diese Spiele wurden zwar präsentiert, eine exakte Einschätzung war wegen des frühen Entwicklungsstadiums aber nicht möglich.

Salem (Ende 2011)
Free-2-Play-Online-RPG mit starkem Fokus auf Handwerk, Farmen und dem Aufbau von Siedlungen mit offenem PvP, bei dem Charaktere unwiederbringlich sterben



Naval War: Arctic Circle (1. Quartal 2012)
Aufwendige Seeschlachten sind das Herzstück dieses Strategietitels. Mehr als ordentliche Schiffsmodelle und eine rudimentäre Benutzeroberfläche gab's nicht zu sehen.



Hearts of Iron: The Card Game (Q2 2011)
Free-2-Play-Online-Titel, der die Spielmechanik bekannter Kartenspiele wie **Magic: The Gathering** mit dem Weltkriegs-Setting von **Hearts of Iron** verbindet. Nett!

Gettysburg: Armored Warfare (2011)
Stellen Sie sich vor, der amerikanische Bürgerkrieg würde in einer alternativen Realität mit aktuellen Waffen ausgetragen … Zu sehen gab's nur eine ordentliche Grafikdemo.

TEST

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



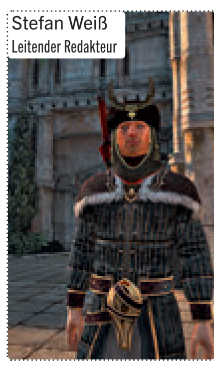
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Freut sich, dass es endlich Neues zu berichten gibt:
Risen 2! **Battlefield 3**! **Skyrim**! Wenn das so weitergeht, ist mir um den PC-Spielemarkt nicht bang.
Ist durch mit:
LOST. Die sechste Staffel war noch mal eine echte Achterbahnfahrt der Ereignisse. Wer die Serie noch nicht kennt: Anschauen!
Kann es kaum erwarten …
… bis im März endlich die ersten Freizeitparks wieder ihre Tore öffnen.



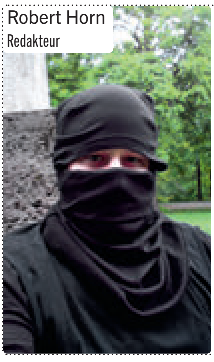
Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Möchte auch eine Katze:
Denn die vom Kollegen Weber ist ja sooooooo süß! Jetzt muss nur noch ein Name für das Tierchen her: Campari, Bacardi oder doch lieber Chantré?
Möchte W. Fischer danken:
Denn der von ihm empfohlene Zahnarzt ist tatsächlich enorm nett und kompetent.
Möchte mehr spielen:
Denn das Konzipieren und Lesen von Artikeln raubt so viel Zeit, dass kaum noch Luft zum Zocken bleibt.



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Machte einen Ausflug:
nach Kirkwall und in die dortige Umgebung. Mit auf dem Reiseprogramm standen die Erkundung finsterer Verliese, Einblicke in Politik, Land und Leute von Thedas und das Erlernen diverser Martial-Arts-Kampfstile. Oder anders ausgedrückt – über 40 Spielstunden in **Dragon Age 2**.
Freut sich auf:
friedliche Spaziergänge in der Natur, da ich kein hektoliterweise verspritztes Pixelblut mehr sehen will …



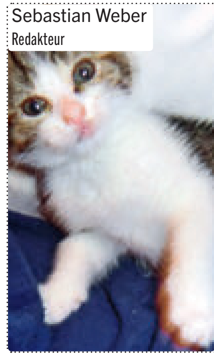
Robert Horn
Redakteur

Eröffnet die Ninjawochen:
Shogun 2 bis tief in die Nacht, so lautet mein Freizeitprogramm derzeit. Ich träume sogar von Ninjas!
Hat trotzdem Zeit für:
Eine ordentliche Gruselstunde mit **Dead Space 2**. Krass, was für Adrenalinwellen das Ding auslöst.
Findet ein wenig Zeit für:
Eine Runde **Battlefield Bad Company 2** mit Freunden. Und die gemeinsame Vorfreude auf **Battlefield 3**. Das wird unser nächster Spielplatz.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Auf PC: **Civilization 5** (mein erstes **Civ**!). Auf Xbox 360: **Stacking** und zwei indizierte Actionspiele. Fragwürdigster „Erfolg": **Final Fantasy XIII** nach 8 Monaten endlich durchgespielt. Tausend Dank an meine tapfere bessere Hälfte – ohne dich hätte ich diese 60 quälenden Stunden niemals durchgehalten.
Freut sich auf frische Ware:
Dragon Age 2, **Bulletstorm**, **Crysis 2**, **DoW 2: Retribution**, **Beyond Good & Evil HD** – ich wär dann so weit!



Sebastian Weber
Redakteur

Stellt vor:
Mein neuer tierischer Mitbewohner: ein Kater namens Martini, auf dem Bild etwa 10 Wochen alt.
Freut sich:
Endlich gibt es wieder sonnige Tage – der triste Winter scheint also dem Frühling langsam zu weichen.
Amüsierte sich:
Über die wilden Spekulationen im World-of-**Risen**-Forum rund um unsere **Risen 2**-Coverstory.
Kinotipp am Rande:
Black Swan



Marc Brehme
Redakteur

Arbeitet:
Mit **007: Blood Stone**, **Alan Wake** und **Fable 3** endlich ein paar Xbox-360-Spiele vom To-do-Stapel ab, bevor dann **Dragon Age 2** dran ist.
Versteckt sich:
Hoffentlich erfolgreich vor dem jährlichen Faschings-Mummenschanz.
Sucht:
Dringend eine neue Bleibe, da ihm die aktuelle bald wegen Eigenbedarf des Vermieters verloren gehen wird. Not funny at all.



Viktor Eippert
Volontär

War in Hamburg:
Und hätte gern mehr Zeit gehabt, um sich die Hansestadt anzusehen. Aber gut, das neue **Deus Ex** war auch ein netter Anblick.
War fleißig diesen Monat:
Alpha Protocol, **Dragon Age: Origins – Awakening**, **Dawn of War 2: Chaos Rising**, **Venetica** und **Resonance of Fate** (PS3) sind durchgespielt.
Widmet sich seitdem:
Two Worlds 2, **Overlord 2**, **Enslaved (PS3).**



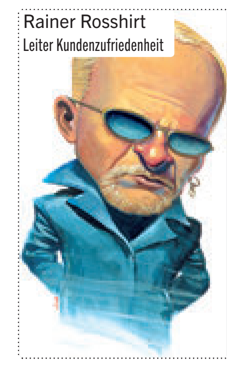
Peter Bathge
Volontär

Verflucht seinen Vorgänger:
Kollege Schlütter hinterließ auf dem von mir übernommenen Arbeitsrechner einen Virus, der den PC nach zwei Tagen im Job nicht mehr starten ließ – schönes Andenken!
Genoss den Arbeitsurlaub:
In Budapest **Heroes 6** angespielt und drei Tage im Vier-Sterne-Hotel verbracht – so kann es weitergehen!
Entblößt sich:
Auf meinem User-Blog bei pcgames.de: http://social.pcgames.de/volodojo/



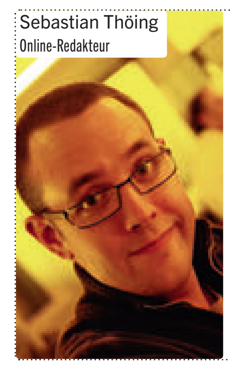
Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Holt:
Endlich **Fallout 3** nach. Danke an Wolfgang und Stefan für die wertvollen Überlebenstipps! ;-)
Plant:
Snowboard-Fahren zu lernen. Bei Drucklegung dieser Ausgabe ist es entweder geglückt oder ich grüße nächsten Monat mit Gips. Dazwischen wird es nichts geben!
Schwärmt:
Von Webers kleinem Mitbewohner und Peters Blog.
Entschuldigt sich bei Matti!



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Freut sich:
Dass der Winter endlich vorbei ist.
Wundert sich:
Weil er ebenso schnell verschwunden ist, wie er auftauchte.
Amüsiert sich:
Über die Diskussionen, die **Dead Space 2** entfachte
Wartet sehnsüchtig:
Auf **SC2: Heart of the Swarm.**
Fürchtet sich:
Weil der TÜV-Termin seines Krades in gefährliche Nähe rückt.



Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt momentan:
Age of Empres Online (Beta), **Total War: Shogun 2**, **Alan Wake** (Xbox 360) und **Battlefield: Bad Company 2**.
Freut sich tierisch:
Auf **Battlefield 3**. Was bisher bekannt ist, klingt einfach traumhaft.
Hat viele Filme gesehen:
Black Swan, **The Social Network**, **The Tourist**. Und im Heimkino liefen die ersten 3D-Filme durch. Ich bin erstaunt über die optische Qualität mancher Streifen.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DRAGON AGE 2



GROSSE ERWARTUNGEN | Bioware setzt sein episches Rollenspiel **Dragon Age** fort, doch können die **Baldur's Gate**- und **Mass Effect**-Schöpfer die selbst gesetzte Messlatte überwinden oder fällt **Dragon Age 2** aufgrund der deutlich verkürzten Entwicklungszeit eher schmalbrüstig aus? Stefan Weiß verrät es in seinem Test.

STRATEGIE
TOTAL WAR: SHOGUN 2



ZURÜCK ZU DEN WURZELN | Im Jahr 2000 veröffentlichte Creative Assembly den ersten Teil der **Total War**-Reihe, einer Mischung aus Runden- und Echtzeitstrategie. Nach einigen Ausflügen nach Rom, ins Mittelalter oder in die Zeit von Napoleon kehrt die Reihe nun nach Japan zurück – doch überzeugt **Shogun 2**?

ACTION
DEAD SPACE 2

UMSTRITTEN | Lange musste Publisher Electronic Arts um die Altersfreigabe von **Dead Space 2** kämpfen – schließlich mit Erfolg und nur wenigen Einschränkungen. Aber erweist sich das Action-Horrorspiel als gelungene Fortsetzung oder nur als mauer Aufguss im Gewaltexzess-Gewand?



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

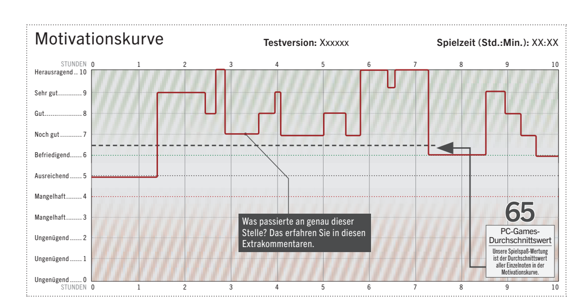
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 102.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

SCREENINFO!

Für den Test haben wir über 630 Screenshots erstellt, benutzen dürfen wir aber nur ganz wenige. Warum? Wir erhielten vom Hersteller die Auflage, möglichst nur offizielles Bildmaterial zu benutzen, da die uns vorliegende Version nicht der finalen Fassung entspricht. Wir machen den Test – raten Sie, welche vier Screenshots von uns stammen. Nennen Sie uns einfach die jeweiligen Schlagworte in den Bildunterschriften und schicken Sie Ihre Lösung an redaktion@pcgames.de, Stichwort: „DA 2" – dem Gewinner winkt eine Signature-Edition von **Dragon Age 2**.

Einsendeschluss: 10. März 2011

KAMPFGETÜMMEL | Auf Ihrem Weg zum Titel „Champion von Kirkwall" bestreiten Sie jede Menge spannende Kämpfe.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2011 88

Dragon Age 2

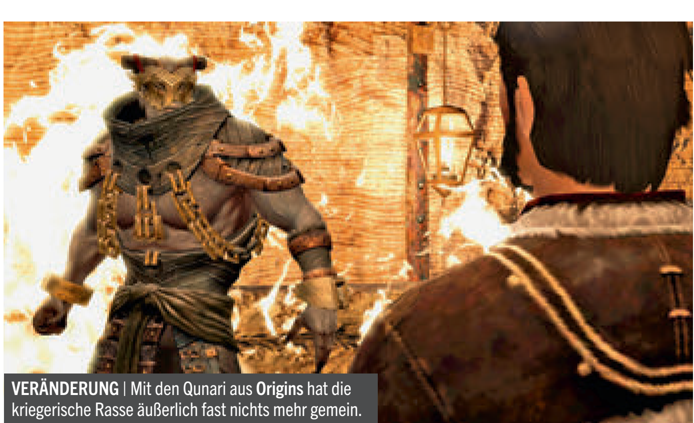
Von: Stefan Weiß

Neustart für eine starke Marke – rasant und cool inszeniert, aber nicht perfekt.

Erwarten Sie bitte nicht, dass sich mit **Dragon Age 2** das klassische Rollenspielkonzept des Vorgängers **Dragon Age: Origins** nahtlos fortsetzt. Aber auch die von vielen Spielern im Vorfeld getroffene Befürchtung, es würde ein „nur auf Action getrimmtes **Mass Effect 2** im Fantasy-Gewand" werden, trifft den Nagel nicht auf den Kopf.

Wieso der Vergleich mit Biowares erfolgreichem Science-Fiction Abenteuer als Nemesis in vielen Köpfen herumspukt, sei kurz erklärt: **Mass Effect 2** bot etlichen Spielern viel zu wenig Rollenspiel im Vergleich zum Vorgänger. Als Bioware schließlich kurz nach der Veröffentlichung von **Dragon Age: Origins** verkündete, man wolle etliche Elemente für den zweiten Teil überarbeiten, war die Angst vor dem „**Mass Effect**-Effekt" geboren.

Wie viel Action darf nun ein modernes Rollenspiel haben? Welche Zutaten sind überhaupt wichtig, um es dem Spieler schmackhaft zu machen? Um diese zwei Fragen kreisen unsere Gedanken, nachdem wir in **Dragon Age 2** rund 48 Stunden lang Quests gelöst, Dialogen ge-



VERÄNDERUNG | Mit den Qunari aus **Origins** hat die kriegerische Rasse äußerlich fast nichts mehr gemein.



KLASSISCH | Nach wie vor dürfen Sie Kämpfe pausieren, um Ihrer Vierergruppe Befehle zu geben und um sich die Situation aus jedem Winkel anzuschauen.

ZAUBERNDE DERWISCHE UND SPRINGENDE SCHURKEN: KÄMPFE IN DRAGON AGE 2

„Äh, geht das auch langsamer?“, fragte ein Kollege, als er uns beim Testen zusah. Die Antwort muss „Nein“ lauten. So schnell wie in Dragon Age 2 haben Sie noch keinen Magier Feuerbälle und Blitze verschießen sehen.

Das überarbeitete Kampfsystem erinnert sehr an überzogene, fernöstliche Kampfsportfilme der Marke **Tiger & Dragon**; die Charaktere wirbeln umher wie Jackie Chan in seinen besten Zeiten. Keine Frage, das sieht unglaublich cool aus und fühlt sich sehr geschmeidig an. Mit tollen Effekten in Szene gesetzt, erleben Sie dabei spektakuläre Action-Sequenzen, optional mit einer Extra-Portion Pixelblut (im Menü einstellbar).

„Wo bleibt da der Anspruch?“, mag der klassische Rollenspieler verzweifelt fragen. In der Tat kämpft es sich im normalen Schwierigkeitsgrad fast ohne großes Zutun des Spielers. Die Pausetaste mussten wir lediglich in Bosskämpfen zwingend einsetzen – oder um Kombos perfekt aufeinander abzustimmen. In den schweren Modi spielt das taktische Vorgehen dagegen eine deutlich größere Rolle.



ÜBERMÄCHTIG? | In den rasanten Kämpfen fallen normale Gegner oft schneller um, als Sie hinschauen können. Das wird nicht jedem Rollenspieler zusagen.

ÜBERSICHTLICH | Die entschlackte Benutzeroberfläche ist effizient gestaltet. Charaktere, Fertigkeiten und Zubehör verwalten Sie unten auf dem Bildschirm. Nur die halbtransparente Minikarte oben rechts könnte etwas auffälliger sein.



ÜBERFLÜSSIG? | Wie im Vorgänger lassen sich für alle Charaktere vielfältige Taktiken einstellen. Wer auf „Leicht“ und „Normal“ spielt, braucht das Feature allerdings kaum.



ZU SIMPEL? | Spezialangriffe wie „Hinterhältiger Angriff“ des Schurken sehen fantastisch aus; alles was Sie dafür tun müssen, ist ein Druck auf den Skill-Knopf **1**, der Rest geschieht automatisch.

lauscht und Charaktere entwickelt haben. Stunden, in denen wir den anfänglichen Flüchtling Hawke in einen strahlenden Recken verwandeln und in denen wir zusammen mit seinen Begleitern die wildesten Kämpfe bestreiten und spannende Geschichten erleben.

„Wir wollen gute Storys bieten“, lautet das Motto der Entwickler. Darin war Bioware schon immer gut und ist es in vielen Punkten auch in **Dragon Age 2**. In Rückblenden erzählt, erfährt die Familiengeschichte rund um die Hauptfigur Hawke viele Wendungen. Nach dem leider zu kurz geratenen Abriss der Ereignisse des Vorgängers sorgt Hawkes Flucht aus seiner Heimat Lothering für erste Auswirkungen im Spiel. Wie das?

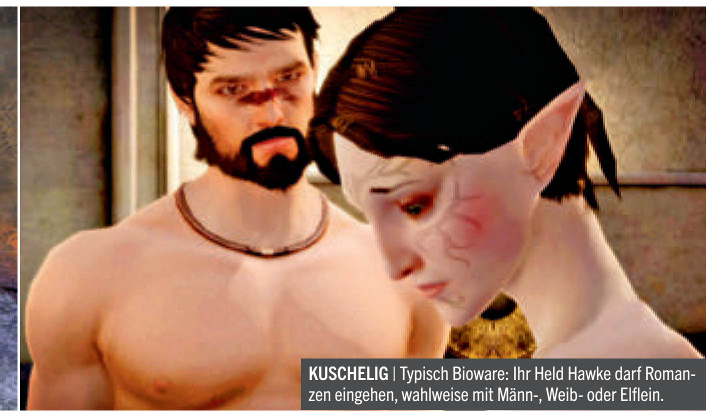
Ihre Wahl der Charakterklasse bestimmt schon, welcher von Hawkes beiden Geschwistern – Carver (Krieger) oder Bethany (Magierin) – Sie weiter durch das Spiel begleitet. Das Ziel der spielbaren Fluchtsequenz, geschickt als Tutorial genutzt, führt Sie zur Stadt Kirkwall, dem Hauptschauplatz und leider auch der einzigen Stadt von **Dragon Age 2**.

Innerhalb der Stadtmauern findet Ihre Flüchtlingsgruppe zunächst nur eine schäbige Unterkunft bei Hawkes Onkel. Das prächtige Familienanwesen der Familie: von ebenjenem Onkel verkauft; die Lage: aussichtslos. Der Plan lautet, Geld zu beschaffen, um schnell wieder zu Besitz und Wohlstand zu gelangen, schließlich ist man ja von edlem Geblüt.

Was zunächst nach einfallslosem Klischee klingt, entwickelt sich rasch zu einer Hauptgeschichte, die so ziemlich alle Register zieht, die gute Fantasy braucht. Verrat, Freundschaft, dunkle Magie, Mord, Krieg, Familienzwist, politische Querelen zwischen Magiern, Templern und der Kirche, Rassenhass, Banditen, Sklaverei, Drachen und Monster – Bioware peitscht den Spieler förmlich von einer Geschichte zur nächsten, ohne sich jedoch dabei zu verzetteln. Dafür sorgt die kluge Unterteilung



VOLLE POWER | Als Magier feuern Sie Ihre Zaubersprüche im Rekordtempo auf die Gegner.



KUSCHELIG | Typisch Bioware: Ihr Held Hawke darf Romanzen eingehen, wahlweise mit Männ-, Weib- oder Elfelein.

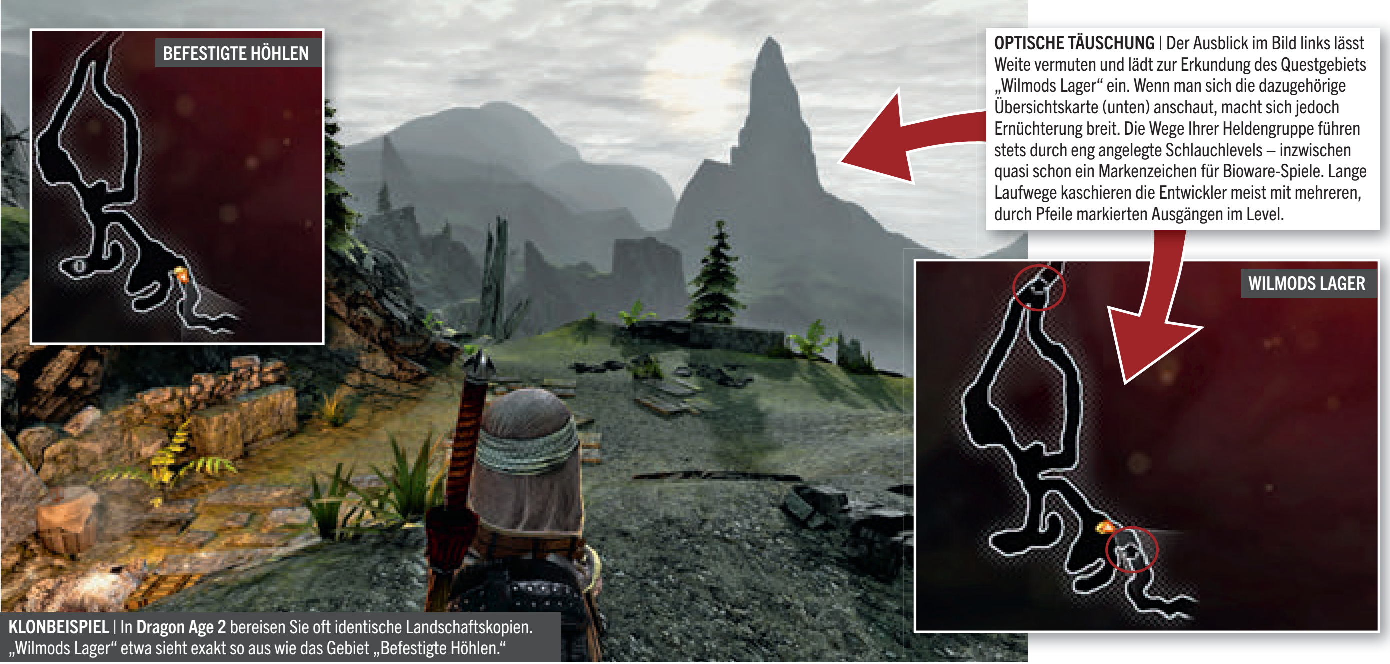
FLIESSBANDARBEIT STATT WELTENSCHÖPFUNG? DAS LEVELDESIGN IN DRAGON AGE 2

Für viele Rollenspieler ist es wichtig, sich in einer glaubwürdigen Umgebung zu bewegen, was Dragon Age 2 nicht bietet.

Wie schon in **Origins** kommt auch in **Dragon Age 2** das gewohnte „Baukastensystem“ in Sachen Levelgestaltung zum Einsatz. Dabei ist jedes Questgebiet ein durch Schlauchlevels geprägtes Areal, in dem vorgefertigte Landschaftsmodule Verwendung finden. An fixen Ein- und Ausgangspunkten betritt und verlässt man einen solchen Abschnitt. In **Dragon Age 2** treiben die Entwickler dies jedoch auf die Spitze, denn wer alle Nebenquests im Spiel erfüllt, läuft oft durch exakte Kopien eines Questgebiets. Jeder Stein, jeder Strauch – ohnehin spärlich verteilt – sitzt an der exakt gleichen Stelle. Das unten gezeigte Kartenbeispiel haben wir im Test sicher fünf, sechs oder mehr Mal gesehen. Man weiß gar nicht mehr, ob man nun gerade in den „Befestigten Höhlen“ oder in „Wilmods Lager“ seines Weges geht. Dasselbe gilt für Minen, Höhlen, Anwesen – viel zu oft bekommt man die gleiche Variante einer solchen Umgebung vorgesetzt. Das höchste der Gefühle sind versperrte Seitenwege, Türen, Durchgänge oder Ähnliches.



GEHT AUCH ANDERS | Liebevoll von Hand gestaltete Außenlevels mit reichlich Vegetation – auch so kann ein Schlauchlevel aussehen, da kann Bioware noch vom **Drakensang**-Team Radon Labs lernen.



OPTISCHE TÄUSCHUNG | Der Ausblick im Bild links lässt Weite vermuten und lädt zur Erkundung des Questgebiets „Wilmods Lager“ ein. Wenn man sich die dazugehörige Übersichtskarte (unten) anschaut, macht sich jedoch Ernüchterung breit. Die Wege Ihrer Heldengruppe führen stets durch eng angelegte Schlauchlevels – inzwischen quasi schon ein Markenzeichen für Bioware-Spiele. Lange Laufwege kaschieren die Entwickler meist mit mehreren, durch Pfeile markierten Ausgängen im Level.

KLONBEISPIEL | In **Dragon Age 2** bereisen Sie oft identische Landschaftskopien. „Wilmods Lager“ etwa sieht exakt so aus wie das Gebiet „Befestigte Höhlen.“

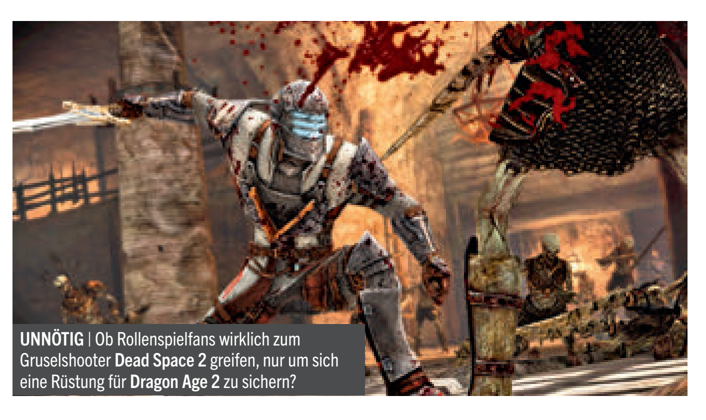
all der Quests im schlicht gehaltenen Journal nach Haupt- und Sekundär-Quests, Gefährten- und Nebenaufgaben sowie Gerüchten. Weniger gelungen ist dagegen die dazugehörige Übersichtskarte von Kirkwall. In schlichtem Grau und Schwarz gehalten, ist es schwer, darauf eingezeichnete Läden oder Gebäude zu erkennen, sind diese doch nur mit winzigen, ebenfalls grau gefärbten Icons dargestellt. Mühsam muss man mit der Maus darüberfahren, damit eine Infobox aufpoppt. Immerhin lassen sich Questziele als deutlich erkennbare Symbole einblenden.

Die beste Story nützt nichts, wenn die dazugehörigen Charaktere unglaubwürdig wirken. Sowohl **Origins** als auch **Mass Effect 2** waren voll einzigartiger Figuren und diese Tradition setzt Bioware auch in **Dragon Age 2** fort. Egal ob es der sympathische Zwerg Varric ist, der seine Armbrust liebevoll „Bianca“ nennt, oder die kesse Piratenbraut Isabela, die Sie ein ums andere Mal an der Nase herumführt – sich mit den Gefährten zu beschäftigen und deren Freund- oder Feindschaft zu erlangen, ist eine der Stärken von **Dragon Age 2**. Je nachdem, welche der sieben verfügbaren Begleiter Sie in Ihre Vierergruppe für eine Quest mitnehmen, ergeben sich unterschiedliche Situationen. Sei es, dass sich die Begleiter zanken, miteinander diskutieren oder Sie

ZUSATZINHALTE: COOL ODER ÜBERFLÜSSIG?

Helfen digital verfügbare Zusatzinhalte, Raubkopien zu verhindern, oder ist das pure Marketingstrategie, um ein paar Euro extra zu verdienen?

Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen – fest steht: Erstkäufer von **Dragon Age 2** (Standard oder Signature-Edition) dürfen sich kostenlos das „Schwarze Emporion“ herunterladen, einen zusätzlichen Ort, der allerlei Gegenstände sowie einen Mabari-Hund als Begleiter beschert. So weit okay – warum allerdings Prinz Vael, der einzige Bogenschützen-Begleiter im Spiel, nur den Signature-Käufern geschenkt wird, ist nicht nachvollziehbar. Besitzer einer normalen Edition müssen für diesen Charakter zahlen – ärgerlich! Vorbesteller lockt man mit zwei zusätzlichen Ingame-Items.
Die rechts abgebildete Super-Rüstung von Ser Isaac erhalten Sie übrigens nur, wenn Sie den Gruselshooter **Dead Space 2** neu erwerben.

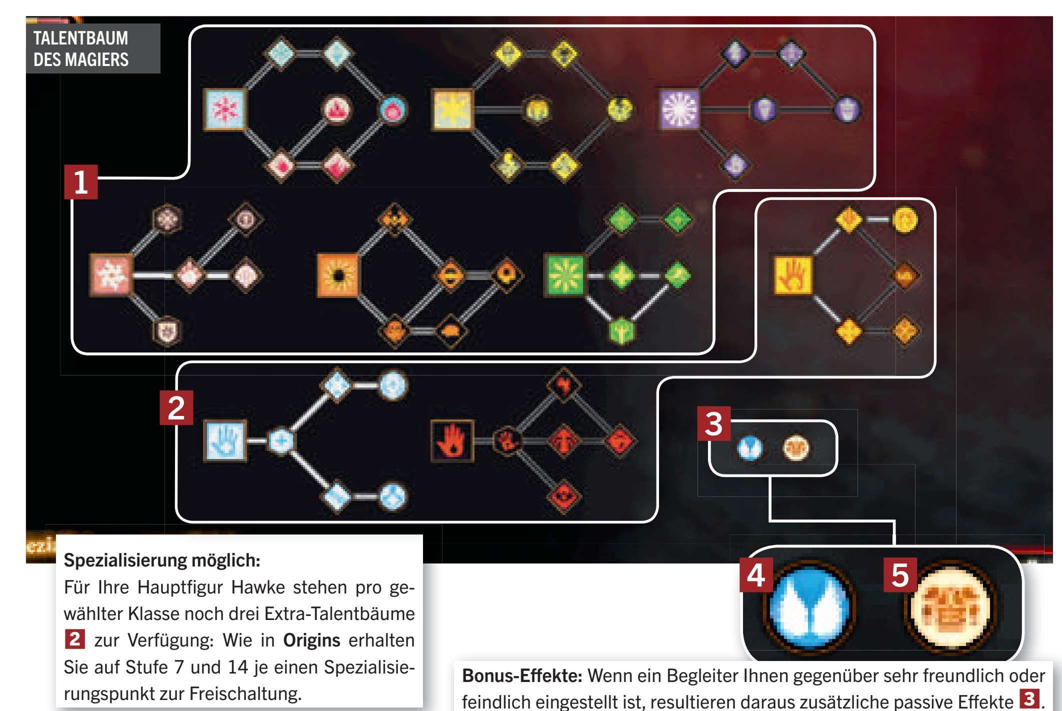


UNNÖTIG | Ob Rollenspielfans wirklich zum Gruselshooter **Dead Space 2** greifen, nur um sich eine Rüstung für **Dragon Age 2** zu sichern?

SO GUT FUNKTIONIERT DAS NEUE SKILLSYSTEM IN DRAGON AGE 2

Bei der Charakterentwicklung gibt es in Dragon Age 2 vordefinierte Wege.

In **Origins** durfte man für alle Charaktere innerhalb der Klassen Schurke, Magier und Krieger nach Belieben Talente aus den dafür vorgesehenen Bereichen lernen. Einsteiger fühlten sich damit überfordert und recht leicht konnte man sich verskillen, also suboptimal entwickeln. In **Dragon Age 2** gibt es für die Charaktere fest vorgegebene Talentgruppen **1**, standardmäßig sechs an der Zahl. Dabei sind die Waffentalente für Ihre Begleiter jetzt begrenzt. Nur Krieger Fenris darf zweihändige Waffen führen, Kriegerin Aveline nur Einhandwaffen plus Schild. Bevor jetzt alle Rollenspielpuristen ob dieser Einschränkung die Hände über dem Kopf zusammenschlagen – die dargebotenen Talente lassen noch genug Spielraum, um die Charaktere einzigartig und abwechslungsreich zu entwickeln. Immerhin gestehen die Entwickler der Hauptfigur die Möglichkeit zu, zwei Waffengattungen zu benutzen.



Spezialisierung möglich: Für Ihre Hauptfigur Hawke stehen pro gewählter Klasse noch drei Extra-Talentbäume **2** zur Verfügung: Wie in **Origins** erhalten Sie auf Stufe 7 und 14 je einen Spezialisierungspunkt zur Freischaltung.

Bonus-Effekte: Wenn ein Begleiter Ihnen gegenüber sehr freundlich oder feindlich eingestellt ist, resultieren daraus zusätzliche passive Effekte **3**. Kurios dabei: Auch Feindschaften sorgen für Boni. Isabela erhält beispielsweise +10% Ausweich-Chance **4**, wenn sie mit Ihnen auf Kriegsfuß steht. Schlussendlich erhält Hawke weitere Boni, falls er ein komplettes Rüstungs-Set **5** trägt.



Klar strukturiert: Jeder Talentbaum lässt sich nahe heranzoomen, um die einzelnen Skills und deren Wirkung zu untersuchen. Runde Symbole stehen dabei für passive Talente, die permanent wirken. Rautenförmige Symbole repräsentieren Einzelaktionen, sechseckige Symbole beschreiben Talente, die einen anhaltenden Modus ein- und ausschalten.

6

7

Verbesserung und Kombomöglichkeiten: Die Zweihand-Fertigkeit „Trennung" **6** des Kriegers lässt ein Ziel straucheln. Das Schurkentalent „Explosiver Treffer" **7** verursacht bei strauchelnden Zielen 400 % Extra-Schaden, vorausgesetzt Sie haben dieses Talent verbessert. Das Zusammenspiel der Skills zwischen den Charakteren sorgt somit für eine ordentliche Portion Taktik, die aber erst oberhalb des normalen Schwierigkeitsgrades wichtig wird.

ganz praktisch bei Questdialogen unterstützen. Um die Beziehungen zu Ihren Gefährten zu vertiefen, müssen Sie diese in ihren Behausungen in Kirkwall aufsuchen. Ein Gemeinschaftslager wie in **Origins** gibt es nicht.

Sämtliche Szenen in den Zwischensequenzen mit den Begleitern sind gut inszeniert, bannen einen förmlich an den PC. „Wie wird Isabela reagieren, wenn ich ihr nicht bei ihrem Anliegen helfe?" „Was geschieht, wenn ich versuche, mit Fenris anzubändeln?" Man ist stets neugierig, wie sich das Beziehungsgefüge zwischen den Figuren entwickelt. Schade nur, dass sich die Begleiter außerhalb der cineastischen Szenen nicht ihren Gesprächspartnern zuwenden. Stur geradeaus blickend, geben sie ihre Kommentare ab. Das dämpft die Atmosphäre.

So glaubwürdig die Charaktere auch sind, die Spielumgebung ist es nicht. Modulabschnitte und Schlauchlevels statt einer großen, zusammenhängenden Welt – das ist schon seit **Neverwinter Nights** stets die Achillesferse der Bioware-Spiele. Selbst Hauptschauplätze wie Kirkwall, die Knochengrube oder der Sunderhügel wirken oft zu steril und leblos. Obwohl es dort etliche NPCs gibt, stehen die meisten davon nur spärlich animiert in der Gegend herum. Gerade Kirkwall, das doch eine total überlaufene Zu-

IM KLEIDERSCHRANK WIRD AUSGEMISTET!

Charaktere nach Belieben ausrüsten, das geht in Dragon Age 2 nur bedingt!

Hawke, Ihre Hauptfigur, bestücken Sie mit Helm, Handschuhen, Rüstung und Stiefeln, ganz rollenspielklassisch. Für die Begleiter gibt es lediglich eine fix vorgegebene Komplettrüstung, hier schlägt der **Mass Effect**-Effekt voll zu. Wenigstens lässt sich das Kleidungsstück einmalig verbessern, was sich auch optisch bemerkbar macht. Ähnlich wie in **Mass Effect 2** erledigen Sie bestimmte Gefährtenquests, um die jeweilige Aufwertung der Begleiterausrüstung freizuschalten. Immerhin lassen sich gefundene Waffen, Ringe, Amulette und Gürtel auf alle Charaktere verteilen, sofern sie die dafür notwendigen Attributwerte besitzen. Bioware gibt damit leider ein gutes Stück Rollenspieltradition auf. Rüstungsgegenstände, die man zuhauf findet, aber nicht zur Klasse von Hawke passen, taugen nur noch zum Verkauf.



DURCHGESTYLT | Menüs wie das Inventar sind in **Dragon Age 2** nüchtern gestaltet, Ausrüstungsgegenstände etwa stellt das Spiel stilisiert dar.

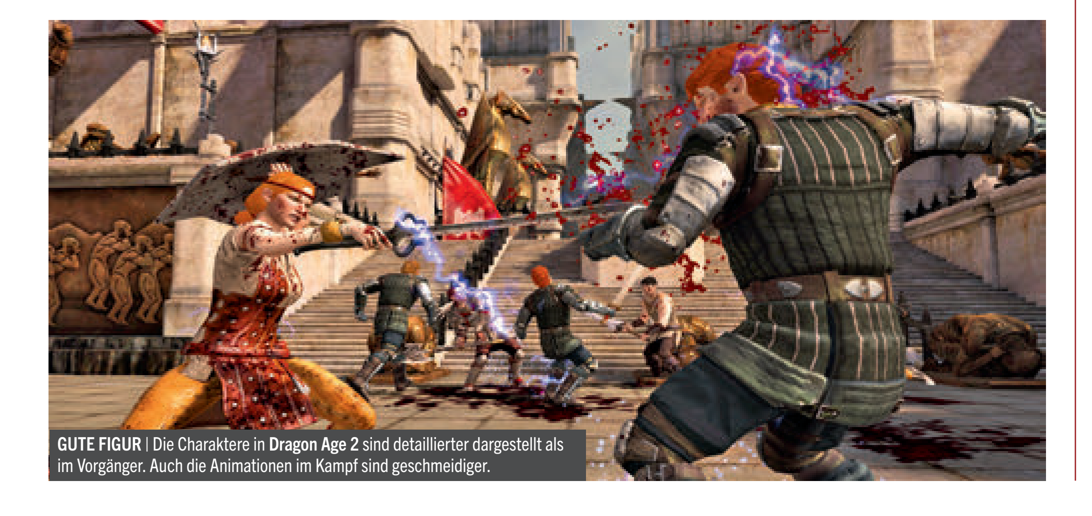
WERTSCHÄTZUNG | Nicht benutzbare Gegenstände sind ausgegraut **1**, die Sternchen bei benutzbaren Items verraten, wie kostbar sie sind **2**. Pro Figur gibt es übrigens nur noch einen Waffen-Slot, zwischen zwei Sets wie in **Origins** zu wechseln, geht nicht mehr.

PSYCHOTEST: IST DRAGON AGE 2 DAS RICHTIGE SPIEL FÜR MICH?

Kreuzen Sie an, welche der elf Aussagen auf Sie zutreffen, um festzustellen, ob Dragon Age 2 für Sie infrage kommt.

Wenn Sie am Ende mehr „grüne" als „rote" Aussagen getroffen haben, entspricht **Dragon Age 2** Ihren Vorstellungen von einem guten Spiel.

- ☐ Ich mag minutenlange Dialoge, um möglichst viel über meine Begleiter zu erfahren.
- ☐ Ich brauche eine große, zusammenhängende und stimmige Spielwelt mit vielen Details, um mich in einem Rollenspiel wohlzufühlen.
- ☐ Schnelle, actionreiche Kämpfe, bei denen meine Gegner nur so durch die Gegend fliegen? Genau mein Ding!
- ☐ Ich möchte meine Heldengruppe mit möglichst vielen Gegenständen ausrüsten können.
- ☐ Explizite Gewaltdarstellungen gehören in einem Fantasy-Spiel einfach dazu. Schwertkämpfe sind nun mal brutal.
- ☐ Wer will schon dauernd Kräuter und so ein Zeug sammeln? Ich brauche das nicht – je einfacher ich an Tränke rankomme, desto besser.
- ☐ Meine Charaktere sollen unterschiedliche Waffentalente lernen und mehrere Waffensets tragen können.
- ☐ Ich treffe gerne moralische Entscheidungen, um zu sehen, wie sich das im Spiel auswirkt.
- ☐ Das Kampfsystem darf nicht hektisch sein, am liebsten wäre mir ein runden- oder würfelbasiertes System wie in einem richtigen Pen&Paper-Rollenspiel.
- ☐ Zu viele verschiedene Fertigkeiten und komplexe Regeln machen mich wahnsinnig. Ich mag es eher geradlinig und strukturiert, damit ich meine Charaktere unkompliziert und effektiv weiterentwickeln kann, ohne dabei Gefahr zu laufen, mich zu verskillen.
- ☐ Talente wie Überreden, Betören, Fallen herstellen und Schmieden sind mir wichtig.



GUTE FIGUR | Die Charaktere in **Dragon Age 2** sind detaillierter dargestellt als im Vorgänger. Auch die Animationen im Kampf sind geschmeidiger.

OFFENES ENDE

Der rote Faden in Dragon Age 2 ist eine Vernehmung, die am Ende viele Fragen offen lässt – zu viele!

Die Abenteuer von Hauptfigur Hawke erzählt Zwerg Varric während eines Verhörs durch eine gewisse Cassandra, die sich als Sucherin der Kirche vorstellt. Sie will alles über den Champion von Kirkwall wissen. Die Zwischensequenzen, welche die einzelnen Spielabschnitte miteinander verbinden, machen deutlich, dass dieses Verhör nach den Ereignissen im Spiel stattfindet. Mit jeder Szene steigt die Spannung und die Neugier, welche Motive Cassandra wohl verfolgt, und man fiebert förmlich der Auflösung entgegen – aber Fehlanzeige!

Es gibt zwar eine abschließende Videosequenz, die bei **Origins**-Kennern sicher für ein „Ja, da schau her!" sorgt, aber alles, was mit Cassandra zu tun hat, bleibt völlig offen, wird nicht mal ansatzweise erklärt. Natürlich kann man das mit einem Augenzwinkern und als Garantie für eine Fortsetzung betrachten, wir waren aber mit dieser Form eines Cliffhangers nicht zufrieden; das geht besser!



SCHLÜSSELFIGUR | Varric ist einer Ihrer Begleiter und der Erzähler der Geschichte.

fluchtsstätte darstellen soll, wirkt an vielen Ecken so sortiert und aufgeräumt wie eine Kaserne beim Generalsbesuch. Tiere, die für etwas Belebung in den Gassen sorgen könnten, gibt es schon gleich gar nicht. Welche Ausmaße die Sparsamkeit beim Leveldesign vieler Nebenquestgebiete annimmt, verrät Ihnen der Kasten „Fließbandarbeit statt Weltenschöpfung".

Nicht gespart, aber vereinfacht wurde beim Crafting-System in **Dragon Age 2**. Wie im Vorgänger Origins dürfen Sie Tränke, Gifte und Runen herstellen. Allerdings müssen Sie die dafür benötigten Rohstoffe nur noch einmal entdecken und das passende Rezept besitzen. Einmal freigeschaltet, fallen nur Geldkosten zur Herstellung des gewünschten Objekts an.

Ein letztes Wort zum Thema Sparen: Es war seitens der Entwickler immer die Rede davon, dass man zehn Jahre im Leben des Champions Hawke erleben werde. Letztendlich sind es allerdings nur sieben Jahre geworden – und wir haben genau mitgezählt. Doch die haben uns eine Menge Unterhaltung geboten. Auch wenn wir all den klassischen Rollenspielelementen, die **Origins** noch besaß, hinterherweinen: Die hervorragend inszenierte, actionreiche Story, die packenden Gefechte, die coolen Bossgegner, die kernigen Dialoge – das alles passt sehr gut zusammen und bietet einfach viel Spaß. Schelte gibt es noch für das unglückliche Ende. Näheres dazu finden Sie im Kasten „Offenes Ende" auf dieser Seite. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Durchgestylt und entschlackt setzt **Dragon Age 2** einen neuen Kurs im Rollenspielsegment, der nicht allen Fans gefallen wird."

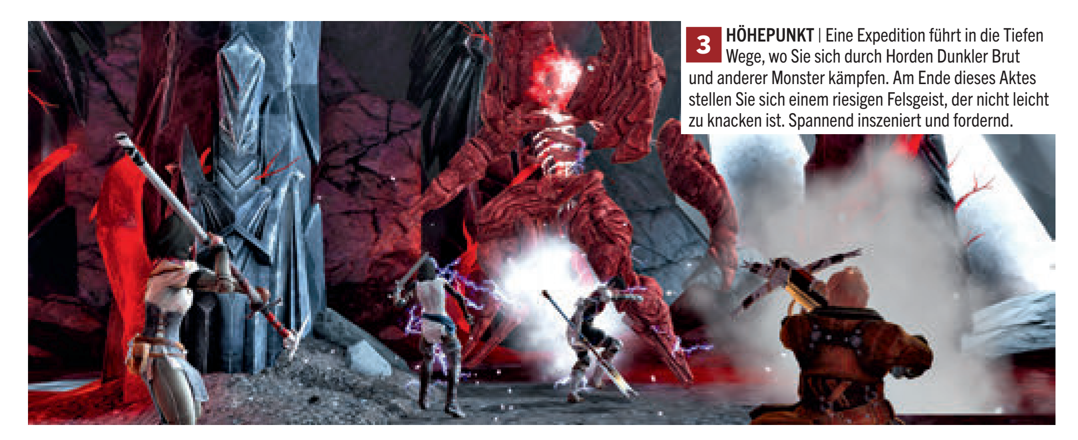
Streichen Sie gedanklich die „2" aus dem Namen und ersetzen Sie es durch „Relaunch", „Neustart" oder „A New Beginning". Ansonsten laufen Sie wie ich Gefahr, sich eine enge Bindung an den Vorgänger zu erhoffen. Oder die Vorfreude darauf, viele alte Bekannte zu treffen – oder dass vielleicht Geschichten weitergesponnen werden, die in **Origins** ihren Anfang nahmen. Bei **Mass Effect 2** funktionierte dieser inhaltliche Schulterschluss perfekt, logisch, denn dort spielen Sie den gleichen Helden in einer von Anfang an so konzipierten Trilogie. Bei **Dragon Age 2** klappt das nur bedingt – klar spielt es noch im gleichen Universum und es gibt hier und da lose Anknüpfungen an die Ereignisse aus **Origins**. Doch nimmt man die eher nur am Rande wahr, denn sie stehen nicht mehr im Mittelpunkt. Lediglich ein Begleitcharakter aus dem Add-on **Awakening** schaffte den Sprung in das neue Kapitel. Wer **Origins** intensiv gespielt hat, muss sich auch mit inhaltlichen Ungereimtheiten abfinden. So stutzt man beispielsweise angesichts der teils doch recht krassen Änderungen im Design der Figuren. Etwa bei der Rasse der Qunari, die äußerlich eine ähnliche Metamorphose durchlebt zu haben scheint wie die Klingonen im **Star Trek**-Universum (70er-Jahre-Serie vs. **TNG**). Dazu kommen gravierende Änderungen beim Inventar der Figuren und das rigorose Zurückfahren klassischer Rollenspielelemente. Um **Dragon Age 2** zu genießen, muss man sich auf das neue Spielgefühl einlassen können und akzeptieren, dass der altmodische Rollenspielzug abgefahren ist.



1 **FAMILIENDRAMA** | **Dragon Age 2** setzt von Anfang an auf Dramatik, Ihr Held befindet sich mitsamt seiner Familie auf der Flucht vor der Dunklen Brut. Die Einführung in die damit verbundene Geschichte aus **Origins** kommt jedoch etwas zu kurz und wirft den Spieler unvermittelt ins Geschehen.



2 **GUTER FORTSCHRITT** | Schnell gesellen sich Begleitcharaktere zu Ihrem Helden, viele Quests sorgen für rasche Stufenaufstiege. Löblich dabei ist, dass sich bei der Vergabe der Talentpunkte genau ablesen lässt, auf welche Charakterwerte sich die Punkte auswirken.

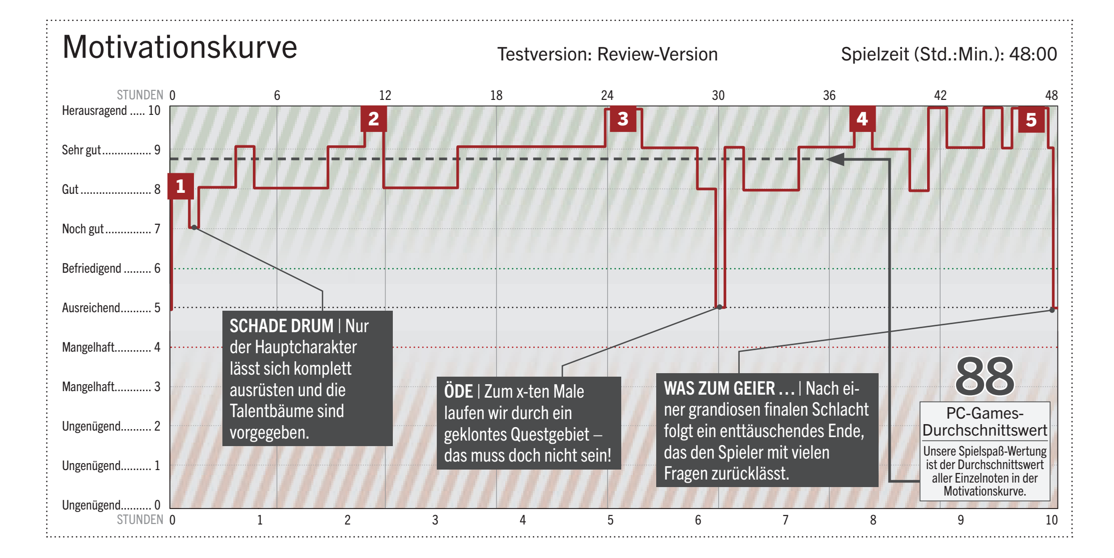


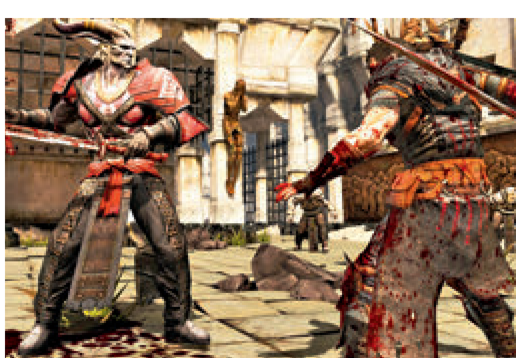
3 **HÖHEPUNKT** | Eine Expedition führt in die Tiefen Wege, wo Sie sich durch Horden Dunkler Brut und anderer Monster kämpfen. Am Ende dieses Aktes stellen Sie sich einem riesigen Felsgeist, der nicht leicht zu knacken ist. Spannend inszeniert und fordernd.

Motivationskurve

Testversion: Review-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 48:00



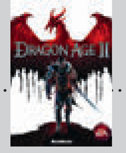


4 **KRISENHERD** | Die Lage in Kirkwall, dem Hauptschauplatz in **Dragon Age 2**, spitzt sich zu! Lässt sich der drohende Krieg mit den Qunari verhindern oder suchen Sie den offenen Konflikt? Die Erzählung hält hier spannende Überraschungen parat, die den Spieler mitreißen.



5 **ES GEHT AUFS ENDE ZU** | Nein, das ist nicht der Endgegner, den Sie hier sehen, sondern „nur" ein Bossgegner im letzten Abschnitt. Ähnlich wie in **Mass Effect 2** entscheiden Sie, welche Aufgaben Ihre Begleiter in der finalen Schlacht übernehmen sollen.

DRAGON AGE 2



Ca. € 45,-
10. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel lässt sich per Seriennummer beliebig oft aktivieren, auch offline.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Figuren und Ausrüstung erhalten HiRes-Texturen, die Umgebung ist detailarm. Optional einstellbar: Direct-X-11-Effekte und sehr hohe Details, die Performance schlucken.
Sound: Die Soundkulisse ist erstklassig, die deutsche Sprachausgabe überwiegend sehr gut. Einige Sprecherrollen, etwa Hawkes Mutter, sind jedoch schwach besetzt.
Steuerung: Leicht zu bedienen, frei konfigurierbar – prima. Im Spiel bleiben die Figuren hin und wieder an Objekten hängen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 E6300/Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7900 GS/Radeon HD 2600, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5 2,8 GHz/Phenom II X4 2,8 GHz, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Körper explodieren förmlich und zerfallen in unrealistisch wirkende Einzelteile, Blut spritzt massenweise. Die erhöhte Gewaltdarstellung lässt sich abschalten, aber auch dann bleibt es ein brutales Gemetzel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während der gesamten Spielzeit gab es lediglich einen Absturz. Questbugs konnten wir keine feststellen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr gut inszenierte Heldenstory
- ➕ Abwechslungsreiche Begleitercharaktere, die alle eine eigene Geschichte besitzen
- ➕ Tolle Dialoge mit moralischen Entscheidungsmöglichkeiten
- ➕ Spannende Boss-Kämpfe
- ➕ Martial-Arts-Fans dürfen bei den wohl schnellsten Fantasy-Kämpfen aller Zeiten jubeln …
- ➖ … klassische Rollenspieler bekommen angesichts der Hektik sicher Schweißausbrüche
- ➖ Eingeschränkte Klassenentwicklung mit fest vorgegebenen Talentbäumen
- ➖ Schwaches Leveldesign mit 1:1-Kopien ganzer Questgebiete
- ➖ Unbefriedigendes Spielende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

ERSCHRECKEND | Widerliche Gegner, düstere Stimmung und eine gute Portion Horror zeichnen **Dead Space 2** aus. Für Kinder ist dieses Spiel mit Sicherheit nichts!

PANORAMA | Auch wenn die Grafik nicht zum Allerbesten gehört, schafft sie es doch, das eine oder andere Mal zu entzücken.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2011 90

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

Dead Space 2

Von: Robert Horn

Diese Fortsetzung ist wirklich zum Fürchten – und das meinen wir absolut positiv.



Ein leerer, kalter Raum. Ein einsamer Mensch, in schützenden Stahl gepackt. Eine Waffe, dreistrahlig, mehr zum Schneiden als zum Schießen gedacht. Dunkle, lange Gänge. Unheimliche Geräusche, Schreie, fernes Weinen und Flehen. Monster. Sogenannte Nekromorphs. Verdrehte, widerliche Zerrbilder von Menschen. Der Tod im All, **Dead Space**. Das war 2008, und es war gut, richtig gut sogar. Was das Action-Spiel vor gut zwei Jahren auf den Bildschirm brachte, überraschte Fans und Fachpresse. **Dead Space** war erschreckend, brutal, gruselig und so spannend, dass nicht jeder Spieler bis zum Abspann durchhielt. Teil 2, der nach einigen USK-Querelen nun doch endlich in Deutschland erscheint, hält sich nahezu an dieselbe Formel und übertrumpft sich dabei selbst.

Actionlastiger Sci-Fi-Horror, das beschreibt das Spiel von Entwickler Visceral Games wohl am besten. Schon 2008 kam der Vorgänger bei Fans und Presse erfreulich gut an, eine Fortsetzung war somit Pflicht. So erleben Sie nun erneut in der Rolle von Ingenieur Isaac Clarke die schrecklichen Geschehnisse rund um die Nekromorphs und den geheimnisvollen Marker. All diese Begriffe müssen Sie freilich nicht kennen, wenn Sie **Dead Space 2** genießen wollen. Ein schönes Video im Hauptmenü des Spiels erklärt Ihnen auf Wunsch gerne, was im ersten Teil vorgefallen ist. So schließen Sie gleich zu Beginn eventuell vorhandene Wissenslücken. Das ist auch gut so, denn ansonsten wären Sie in der futuristischen Welt recht verloren: Isaac wacht Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers

NICHT IN DEUTSCHLAND: DIE COLLECTOR'S EDITION

Hierzulande erscheint Dead Space 2 nur in der normalen Version:

Dieses Schmuckstück von einer Collector's Edition hat (sicherlich wegen der Schwierigkeiten mit der USK) nicht seinen Weg nach Deutschland gefunden. Schade, denn so entgeht Sammlern eine dicke Box mit dem Spiel, einer Soundtrack-CD und einem hochwertigen Kunstdruck. Das absolute Highlight der Edition ist aber der Nachbau des Plasmacutters aus dem Spiel. In den USA kostet die Collector's Edition übrigens gerade mal läppische 80 Dollar. Schade, dass deutschen Sammlern so eine Perle vorenthalten wird!



SPAZIERGANG | Öfters führt Sie das Spiel in die Weiten des Alls. Dort dürfen Sie sich dank nützlicher Düsenstiefel völlig frei bewegen. Die Luft Ihres Anzugs reicht übrigens in den meisten Fällen dicke.

BALLERMANN | Eine der neuen Waffen ist das Harpunengewehr, das armlange Speere verschießt. So pinnen Sie Gegner ziemlich makaber an die Wand und setzen sie mit dem Sekundärfeuer auch noch unter Strom.

auf dem Bergbauraumschiff USG Ishimura in der gigantischen Weltraumstadt Sprawl auf. Erinnern kann er sich kaum an die letzten Jahre, doch irgendwas ist mit ihm angestellt worden.

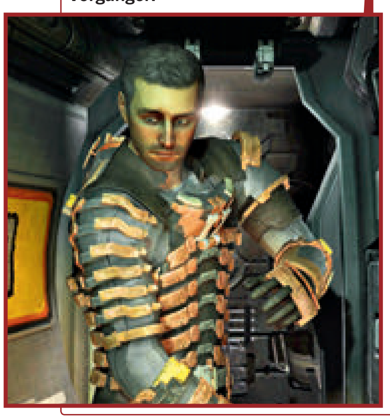
Anders als der Vorgänger lässt Ihnen **Dead Space 2** allerdings kaum Zeit, sich an das futuristische Setting und die unheimliche Stimmung zu gewöhnen: Kaum aus dem Krankenbett, werden Sie auch schon von den widerlichen Nekromorphs angegriffen und müssen durch eine völlig im Chaos versunkene Stadt flüchten. Zeit zum Luftholen bleibt ab dieser Stelle bis zum Abspann eigentlich nicht mehr. **Dead Space 2** reiht Schockmoment an Schockmoment, konfrontiert Sie mit Unmengen an Gegnern – einer widerlicher als der andere –, schickt Sie durch düstere Korridore, unzählige Aufzüge, bizarre Kindergärten und Schulturnhallen, lässt Sie in der Schwerelosigkeit fliegen oder in Schnellzügen um Ihr Leben kämpfen. Das Erzähltempo und die fantasievollen, teils abgefahrenen Abschnitte sind die klaren Stärken des Spiels. Ständig passiert etwas, immer sind Sie auf der Hut, erwarten das Unerwartete und rechnen hinter jeder Ecke mit dem Schlimmsten. Und meistens passiert dann genau das.

The Sprawl, so der Schauplatz von **Dead Space 2**, ist eine riesige Weltraumstadt mit Hunderttausenden von Bewohnern. Hier finden sich nicht nur gigantische industrielle oder technische Anlagen, sondern auch Wohnquartiere, Schulen, Einkaufszentren, Schwebebahnen oder riesige Kirchen. Wer Angst hat, durch immer gleiche, enge Gänge zu stapfen, darf aufatmen: Sprawl wirkt in seiner Vielfältigkeit und Stimmung fast wie Rapture, die Unterwasserstadt aus **Bioshock**. Wenn das mal kein Kompliment ist!

Nahezu jeder Abschnitt bietet eine ganz eigene Atmosphäre und Spielerfahrung: Besonders krass wirkt dabei eine Passage, in der Sie sich durch einen scheinbar verlassenen Kindergarten schlagen. Quietschbunte Farben und Klimper-Kindermusik vermischen sich dabei mit schrecklichen Geräuschen und Blutspritzern an den Wänden. Ein echtes Horrorerlebnis, wenn dann auch noch kinderähnliche Nekromorphs wild kreischend in Massen auf Sie zustürmen! Kurz danach Ähnliches in einer Turnhalle, in der anscheinend für ein Theaterstück geprobt wurde. Die Bühnenaufbauten steht noch, fröhliche Musik dröhnt aus unsichtbaren Lautsprechern, während Sie gegen kindsähnlichen Monster um Ihr virtuelles Überleben kämpfen. Die Stimmung, die in solchen Momenten entsteht, ist beklemmend, entsetzlich, erschreckend und faszinierend zugleich – eben genau wie bei einem gut gemachten Horrorfilm.

DAS IST NEU

Die Änderungen im Vergleich zum Vorgänger:



■ Evolution des Helden
Isaac Clarke hat in Teil 2 endlich eine Stimme. Zudem sieht man in Zwischensequenzen häufig sein Gesicht.

■ Mehr Schießprügel
Fortsetzungsgesetz 1: Es gibt mehr Wummen. Das ist auch hier der Fall. Stichwort „Speerkanone“.

■ Navigationsgerät
Den Locator gab es zwar schon im Vorgänger, nun ist er aber noch umfangreicher und zeigt unter anderem Speicherpunkte und Werkbänke an.



Die 3D-Karte entfällt. Verlaufen kann man sich aber ohnehin kaum.

■ Frische Spielwelt
Der Schauplatz, die Weltraumstadt Sprawl, ist deutlich größer und abwechslungsreicher als die düsteren Gänge aus Teil 1.

■ Erstmals mit Mehrspielermodus
Nekromorphs treten gegen Menschen an. Frech abgekupfert, aber trotzdem gut?

■ Noch fiesere Gegner
Fortsetzungsgesetz 2: Es gibt noch abgedrehtere Monster. Stimmt, die neuen sind echt krass.

■ Fliegen statt stapfen
Sie dürfen sich jetzt in Schwerelosigkeit mithilfe von Flugdüsen vollkommen frei bewegen.

SO SPIELT SICH DEAD SPACE 2

Das Horrorspektakel setzt auf Abwechslung. Welche Spielelemente Sie erwarten, erklären wir Ihnen hier:

Gruseln

Klar, erschreckt zu werden erwartet man in einem Spiel wie diesem. **Dead Space** setzt aber nur selten auf subtilen Horror. Stattdessen gruseln Sie sich eher vor den ekligen Gegnern oder drastischen Szenen, die durch ihre Gewalttätigkeit schockieren sollen. Das alles erinnert stark an moderne amerikanische Slasher-Horrorfilme, weniger an unterschwelligen Horror, der mit Ängsten spielt. Trotzdem werden Ihnen beim Spielen das eine oder andere Mal die Haare zu Berge stehen. Wir haben uns jedenfalls des Öfteren gehörig erschreckt. Und uns dabei köstlich unterhalten gefühlt.

Pro und Contra

- + Bildgewaltiges Schreckensszenario
- + Einige denkwürdige, wirklich gruselige Momente
- − Etwas zu wenig subtiler Horror



Kämpfen

Die meiste Zeit verbringen Sie im Spiel damit, verformte Gegner in Einzelteile zu zerlegen. Die Ihnen zu diesem Zweck zur Verfügung gestellten Waffen erfüllen diese Aufgabe perfekt. Jede der Waffen verfügt über verschiedene Feuermodi. Einige Waffen konnten wir allerdings kaum gebrauchen (etwa das Suchergewehr: ein Fernrohr in engen Gängen?), andere ähnelten sich in ihrer Handhabung einfach zu sehr. Da Sie eh nur vier Wummen auf einmal mit sich herumtragen können, kristallisieren sich schnell Favoriten heraus, die Sie dann durch das gesamte Spiel begleiten.



Pro und Contra

- + Abwechslungsreiches Arsenal an Kampfwerkzeugen
- + Die etwas andere Art des Ballerns macht viel Laune.
- − Einige Waffen sind im Einsatz kaum zu gebrauchen.

Rätsel lösen

Das rasante Erzähltempo lässt Ihnen in den zehn Stunden, die **Dead Space 2** etwa dauert, kaum Zeit zum Luftholen. Einzig die immer wieder auftauchenden Rätseleinlagen bieten Ihnen Gelegenheit, ein wenig zu relaxen. So müssen Sie hier und da eine Tür hacken, Energiesysteme ein- oder ausschalten oder Sicherheitsanlagen überwinden. Keine einzige dieser Aufgaben wird Sie zur Verzweiflung treiben. Meist sind nur wenige Handgriffe und Mausklicks notwendig, um das Hindernis zu überwinden. Auf diese Weise tragen die Einlagen zum gelungenen Spielfluss bei. Einzig an wenigen Stellen wirken die Rätsel aufgesetzt und unsinnig, etwa wenn Sie, wie im Bild unten, merkwürdige Stecker von A nach B tragen und das Gleiche einen Raum weiter wiederholen.



Pro und Contra

- + Gelungenes Mittel, um ein wenig Tempo aus dem Spiel zu nehmen
- + Nette Abwechslung
- − Manche Rätsel sind viel zu simpel und wirken aufgesetzt.
- − Einige Aufgaben wiederholen sich zu oft.

FAZIT: Mit einer gesunden Mischung aus Action, Rätsel und Horror gelingt es den Entwicklern, ein von vorne bis hinten spaßiges Spiel zu kreieren. Keines der oben genannten Elemente wirkt aufgesetzt oder erzwungen. Darüber hinaus schafft das Spiel eine perfekte Balance der einzelnen Elemente, nichts wird derart übertrieben, dass es langweilig werden oder nerven könnte.

Auch in anderen Bereichen macht **Dead Space 2** einen rundum gelungenen Eindruck, auch wenn (oder gerade weil!) sich im Vergleich zum ersten Teil nicht allzu viel geändert hat. Wie gehabt steuern Sie Isaac aus der Schulterperspektive und bewegen den Helden relativ behäbig durch die düsteren Abschnitte von Sprawl. Das ist durchaus beabsichtigt und trägt zur spannungsgeladenen Atmosphäre bei: Wenn Sie hinter sich ein Geräusch hören, benötigt Isaac ein wenig, um sich in die entsprechende Richtung umzudrehen und seine Waffe auszurichten – Zeit, in der Ihnen die Haare zu Berge stehen werden.

Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen haben die Entwickler das Prinzip des anzeigenlosen Bildschirms: Kein Head-up-Display (HUD) nimmt die überlebenswichtige Sicht. Stattdessen sehen Sie alle wichtigen Informationen direkt im Spiel, etwa wenn ein kleines Leuchtschild an der Waffe den Munitionsvorrat anzeigt. Gesundheit und die sogenannte Stase (später mehr dazu) sehen Sie direkt an Isaacs Anzug in Form von leuchtenden Anzeigen auf dem Rücken. Wichtige Daten wie Missionsziele, das Inventar oder eine Datenbank entnehmen Sie dem Rig-Holotech-Inventarsystem, das die benötigten Infos direkt vor Isaac in den Raum projiziert.

Übrigens: Der Held Isaac Clarke ist nun kein gesichtsloser, stummer Mann hinter stählerner Maske mehr, sondern der unglückliche Ingenieur palavert nun ab der ersten Spielminute per Sprachausgabe mit anderen Überlebenden, etwa in diversen Zwischensequenzen oder per Funk mit Helfern. Geschickt verleihen die Entwickler dem Helden so eine dicke Portion Menschlichkeit und Persönlichkeit. Isaac, merkt man, ist kein kaltblütiger Alienkiller, sondern einfach nur ein verzweifelter Mensch, der zum falschen Zeitpunkt am wirklich, wirklich falschen Ort war.

Der falsche Ort, das ist in diesem Fall die Stadt Sprawl, die vor mordlustigen Nekromorphs nur so wimmelt. Gut, dass Isaac schon aus dem ersten Teil der Horrorsaga weiß, wie man mit diesen widerlichen Viechern fertig wird.



NACHBARSCHAFTSHILFE | Immer wieder treffen Sie in der Weltraumstadt auf andere Überlebende. Das verleiht der Story eine gute Portion mehr Atmosphäre.

ÜBERLEBENSWICHTIG: WAFFEN-UPGRADES

Ob Waffen oder Anzug, aufrüsten sollten Sie in Dead Space 2 alles.

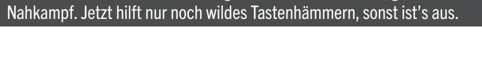
Im Kampf gegen die Nekromorphs helfen Isaacs Ingenieurskünste: An Werkbänken, die immer mal wieder im Spiel auftauchen, darf der Ingenieur seine Ausrüstung verbessern. Bei Waffen steigern Sie etwa die Feuerkraft oder die Munitionskapazität, den Anzug rüsten Sie mit größerer Gesundheit oder Luft für Weltraumeinsätze aus. Diese Verbesserungen sind überlebenswichtig, haben aber einen Haken: Sie benötigen Energiekerne, die Sie nicht nur selten finden, sondern auch zum Öffnen abgesperrter Bereiche benötigen. Sie müssen sich also immer entscheiden, was Ihnen wichtiger ist: Aufrüsten oder Ausrüsten? Unterwegs finden Sie außerdem Blaupausen, die Ihnen den Kauf neuer Waffen im Shop ermöglichen. Letzterer ist meist in der Nähe von Speicherpunkten zu finden und bietet neben den neuesten Wummen Munition, Medipacks und hier und da einen neuen Anzug.



INVENTAR | Das Inventar ist leicht zu erreichen und übersichtlich gestaltet. Medipacks können Sie auch über Schnelltasten einsetzen, ohne sie im Inventar zu suchen.



WERKBANK | An Werkbänken werten Sie Anzug und Waffen auf. Dafür benötigen Sie allerdings wichtige Energieknoten, die Sie nur selten finden.



ÜBERLEBEN | Wenn Ihnen die Gegner auf die Pelle rücken, geht es in den Nahkampf. Jetzt hilft nur noch wildes Tastenhämmern, sonst ist's aus.


MAKABER | Wirklich grausig ist eine Szene, in der Ihnen der Weg versperrt ist. Das Sicherheitssystem erlaubt nur einem bestimmten Mitarbeiter Zugang zu wichtigen Räumen, doch dieser ist tot. Also tragen Sie seine Überreste vor sich her.

Also schnappen Sie sich diverses Schneidewerkzeug wie Plasmacutter, Strahlenkanone oder Impulsgewehr und säbeln Ihre Widersacher buchstäblich in Stücke. Um zügig voranzukommen, müssen Sie den Nekromorphs also sorgsam die Gliedmaßen abtrennen. Blinde Körpertreffer richten dagegen kaum Schaden an. Diese Spielmechanik ist nicht nur außergewöhnlich makaber, sie zwingt Sie auch zu gutem Zielen und überlegten Schüssen, besonders da Munition meistens knapp ist. Ihr Arsenal bildet eine Mischung aus bekannten und frischen Wummen. Isaacs Standardwaffe, der Plasmacutter, war schon im ersten Teil mit von der Partie. Später greifen Sie zu effektiveren Geräten wie dem schnellen Impulsgewehr oder der Strahlenkanone, die einen besonders breiten Laserstrahl abfeuert und auch durch mehrere Gegner wie durch Butter schneidet. Richtig krank ist das Harpunengewehr, das sehr deutlich zeigt, warum **Dead Space 2** nicht in Kinderhände gehört: Dieser Werfer schleudert armlange Speere (im Handbuch heißt es dazu wortgetreu: „zur penetrativen Erkundung" – kein Scherz!), die Gegner nicht nur durchbohren, sondern auch an die nächstgelegene Wand pinnen. Im Sekundärfeuermodus setzen Sie die Geschosse danach auch noch unter Strom.

Ein solch brutales Waffenarsenal bekommen Sie aber nicht ohne Grund an die Hand: Die Gegner sind zahlreich, hinterlistig und teilweise beängstigend schnell, sodass gebührende Feuerkraft ein Muss ist, um auch nur Minuten in Sprawl zu überleben. Zwar gibt es immer noch die langsamen Kanonenfutter-Nekromorphs, doch die Kreaturen mutieren dieses Mal in deutlich kreativere und tödlichere Varianten. Der Stalker zum Beispiel ist eine richtige Herausforderung: Das Vieh ähnelt einem prähistorischen Raptor, schleicht sich lautlos an und jagt äußerst geschickt in Gruppen. Meistens sehen Sie nur einen Schatten in der Entfernung vorbeihuschen oder einen Kopf kurz aus der Deckung ragen, bevor sich dieses Ding sauschnell auf Sie stürzt. Sehr eklig und nah an der Grenze jeglichen Geschmacks

FIESE VIECHER | Die Monster, die Ihnen gegenübertreten, sind allesamt ziemlich eklig. Da dürfen Sie sich auch nicht wundern, wenn Sie von oben bis unten vollgekotzt werden.

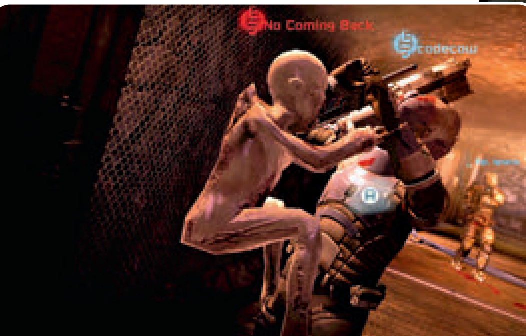
LEIDER NOCH NICHT SPIELBAR: DER MEHRSPIELERMODUS

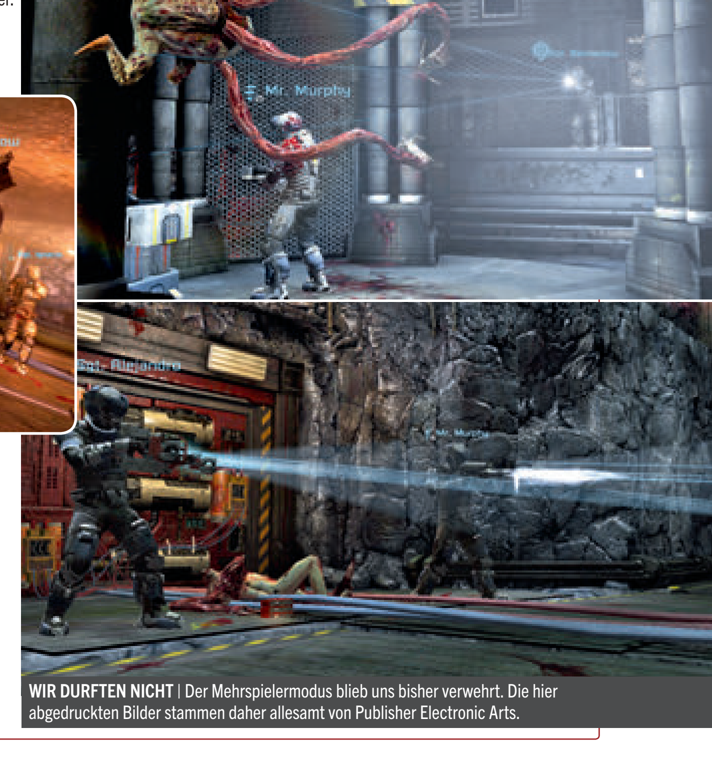
Der vielversprechende Mehrspielermodus von Dead Space 2 blieb uns leider verwehrt. Vorstellen möchten wir ihn aber dennoch:

Wegen der Probleme mit der USK erscheint **Dead Space 2** in Deutschland „spätestens im März", so die offizielle Aussage von EA. Wenn Sie diesen Test lesen, sollte das Spiel also bereits im Handel sein. Für uns bedeutet das jedoch: Mehrspielerpartien kommen schlicht nicht zustande. Denn die Server, auf denen wir uns mit anderen Spielern balgen wollten, waren nicht online. Schade, denn was wir bisher vom Mehrspielermodus gehört haben, klingt gar nicht so verkehrt:

In dem Modus namens Outbreak treten acht Spieler gegeneinander an. Vier übernehmen dabei die Rolle von menschlichen Sicherheitskräften, die restlichen vier Mitstreiter treten als Nekromorphs an. Das Spielprinzip wurde dabei ganz klar von Valves Überlebens-Shooter **Left 4 Dead** abgekupfert. Auf den fünf spielbaren Karten haben beide Parteien ganz klare Ziele: Die Menschen etwa müssen bestimmte Apparaturen wieder in Gang bekommen, zum Beispiel eine Solaranlage, oder in der Mission „Flucht" in Rettungskapseln das Weite suchen. Die Nekromorphs, ganz klar, müssen sie daran hindern. Die ekligen Monster gibt es in fünf Ausführungen: Pack (kindsähnlich, wieselflink), Lurker (Fernkampf-Tentakel-Vieh), Spitter und Puker (na ja, er kotzt). Spielen konnten wir den Modus wie gesagt leider noch nicht, allerdings klingt das Prinzip, eine Art **Left 4 Dead** im Weltall, vielversprechend. Viel mehr als eine gute Dreingabe zum exzellenten Einzelspielermodus ist der Mehrspielerpart aber sicher nicht.

▶ **MONSTER GEGEN MENSCH** | Da Nekromorphs wenig aushalten, ist das Balancing der beiden Spielergruppen eine große Herausforderung für die Entwickler.
▼ **DER WILL NUR SPIELEN** | Die kleinen Pack-Monster sind ziemlich schnell und stellen nur in der Masse eine ernste Bedrohung dar.





WIR DURFTEN NICHT | Der Mehrspielermodus blieb uns bisher verwehrt. Die hier abgedruckten Bilder stammen daher allesamt von Publisher Electronic Arts.

ist der Crawler, ein an ein Baby erinnernder Nekromorph mit aufgeblähtem Bauch, der schreiend auf Sie zukrabbelt und explodiert. Einige fette Bossgegner gibt es natürlich auch. Die treffen Sie ab und an in packend inszenierten Zwischensequenzen. Meist reicht aber eine recht einfach zu durchschauende Taktik, um die gigantischen Fleischberge zu zerlegen. Generell frustriert **Dead Space 2** sehr selten mit unfairen Stellen oder fiesen Speicherpunkten, trotzdem ist das Horrorspiel angenehm fordernd. Selbst erfahrene Zocker werden das eine oder andere Mal einen brutalen virtuellen Tod sterben.

Abgedrehte Waffen und hässliche Monster machen aber noch kein gutes Spiel. Also haben die Entwickler ihr Horrorstück nicht nur mit jeder Menge gruseliger, ekliger oder schlicht genialer Momente vollgestopft, sondern sorgen immer wieder für Abwechslung. So müssen Sie, ähnlich wie im Vorgänger, immer wieder Passagen mit Schwerelosigkeit überwinden. In Teil 2 dürfen Sie sich dort aber völlig frei bewegen und mithilfe von Schubdüsen herumfliegen. Zusätzlich gibt es auch wieder Abschnitte, die Sie in die Kälte des Weltraums entlassen. Dann stapfen Sie mit begrenztem Sauerstoffvorrat und einer beklemmend dumpfen Soundkulisse um Ihr Leben. Noch dazu darf Isaac auf zwei geniale und unverzichtbare Hilfsmittel zurückgreifen: Die Stase friert Objekte und Gegner temporär ein, sodass sie sich wie durch Gelee bewegen. Diese Fähigkeit, die Sie immer wieder auffüllen müssen, ist besonders in späteren Abschnitten oder gegen flinke Gegner wie die Stalker absolut überlebenswichtig. Das zweite Hilfsmittel kommt eher bei meist recht simplen Rätseln zum Einsatz: Mithilfe der Telekinese, die Sie unbegrenzt benutzen dürfen, heben Sie Gegenstände auf und schleudern sie durch die Gegend. So lassen sich zum einen Gegner mit herumliegenden Stahlstangen aufspießen oder etwa Batterien in dafür vorgesehene Halterungen bugsieren. Solche Rätsel fordern kaum, sorgen in allzu hektischen Situationen aber für kurze, dringend benötigte Verschnaufpausen. Wirklich grübeln werden Sie aber niemals müssen.

Viel vorwerfen kann man dem Horror-Spiel also nicht. Die Action stimmt, die Grafik gibt sich keine Blöße, für Abwechslung ist gesorgt und selbst Hartgesottene könnten an manchen Stellen schwer schlucken, so geschickt und schonungslos baut das Spiel schockierende Sequenzen und ein wenig subtilen Gruselhorror auf. Einzig die vorhersehbare Geschichte sowie die Überschreitung von Geschmacksgrenzen könnte man dem Action-Spiel negativ auslegen. Die Krone als eines der gruseligsten Spiele des Jahres trägt **Dead Space 2** sowieso. ❑



ZAPPENDUSTER | Die meisten Abschnitte des Spiels sind ziemlich dunkel. Da auf jede Ihrer Waffen eine Taschenlampe montiert ist, sehen Sie zumindest, wo Sie hinschießen müssen.

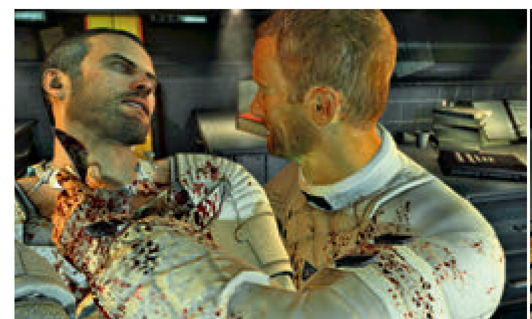
MEINE MEINUNG |

Robert Horn

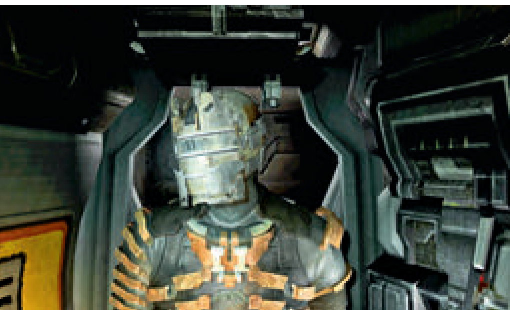


„Die perfekte Mischung aus Action und Horror"

Ja, das eine oder andere Mal habe ich beim Durchspielen schon wie ein kleines Mädchen gekreischt. Allerdings nicht so oft wie im Vorfeld befürchtet. Das mag daran liegen, dass man „alles ja schon irgendwie kennt". Oder daran, dass Entwickler Visceral Games auf mehr Action und weniger Grusel setzt. Der eigentliche Horror in diesem Spiel ist nämlich nicht subtil, sondern direkt, brutal und meist recht eklig. Unterschwellig erschrecken ist eben eine Kunst, die nur wenige beherrschen. Trotzdem ist **Dead Space 2** ein richtig gutes, ja ein grandios inszeniertes Horrorspiel geworden. Auch wenn wir dabei weniger kreischen.



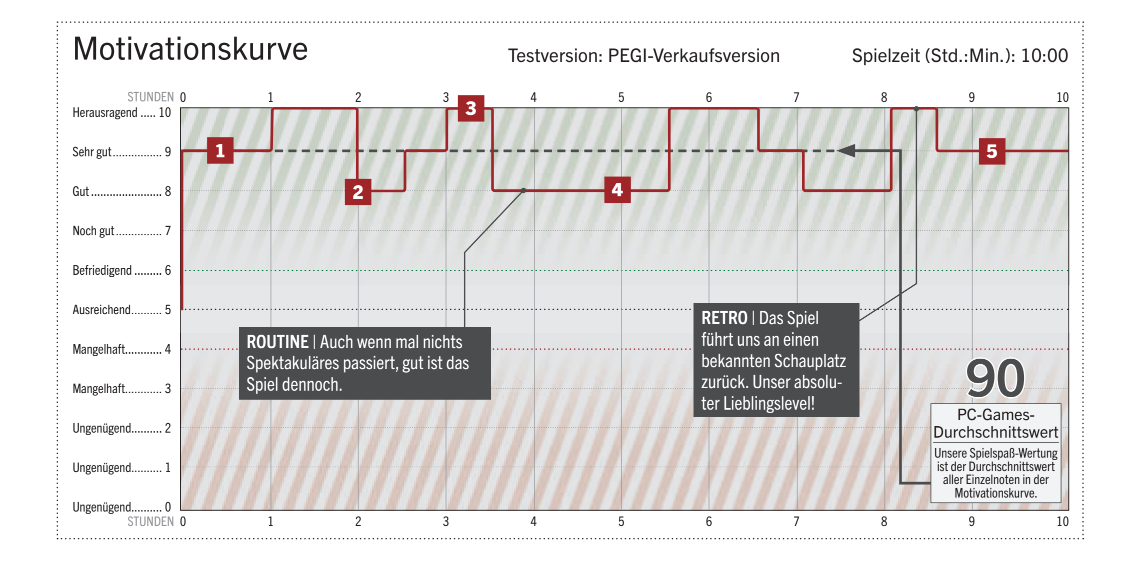
1 **HINEIN INS GRAUEN** | In den ersten Spielminuten kommen wir kaum dazu, Luft zu holen. **Dead Space 2** hetzt uns durch die verwüstete Raumstadt und gibt uns nicht mal die Möglichkeit, uns zu wehren. Und gerade als wir denken, es gäbe eine Pause, bricht die Hölle richtig los.

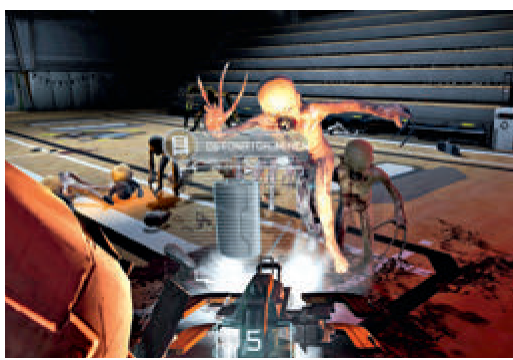


2 **NEUE KLEIDER** | Endlich: unser erster Anzug. Das Ding schützt uns nicht richtig gut, wir können es auch aufrüsten. Klasse: Jeder Anzug, den wir später bekommen, überträgt seine Eigenschaften auf die Vorgängermodelle. Wir tragen also nur den Anzug, der uns optisch am besten gefällt.

SCHWARZFAHREN | Im Inneren der Bahn scheint alles recht normal abzulaufen. Vorwärtsstapfen, Nekros erledigen, weiterstapfen. Doch das ändert sich schnell!

3 **KINOREIF** | Wir steigen in eine Schwebebahn, in der uns die Entwickler eine Actionsequenz nach der anderen um die Ohren hauen. Vor lauter Begeisterung vergessen wir, uns zu wehren, unsere Spielfigur stirbt am laufenden Band.



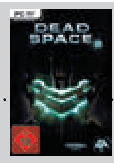


4 **GRENZERFAHRUNG** | Ein Abschnitt, in dem die Entwickler unserer Meinung nach übertrieben haben, ist der Schulbezirk, in denen nicht nur mutierte Säuglinge auf Sie losgehen, sondern auch noch Kindermusik aus den Lautsprechern dröhnt. Eine wirklich üble Mischung!



5 **RICHTUNG FINALE** | Gegen Ende wird das Spiel vorhersehbar. Man ahnt, was Isaac als Nächstes erwartet. Nichtsdestotrotz lässt uns das Spiel kaum aus seiner Action-Umklammerung. In puncto Erzähltempo macht **Dead Space 2** eine erstklassige Figur!

DEAD SPACE 2



Ca. € 50,-
März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Visceral Games
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online verifizieren. Danach können Sie ohne DVD im Laufwerk spielen und **Dead Space 2** auf bis zu fünf Rechnern installieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gelungene, düstere Optik mit schönen Lichteffekten, aber ohne auffällige Höhepunkte
Sound: Perfekte Geräuschkulisse mit gut abgestimmten Musikeinsätzen
Steuerung: Gut auf den PC abgestimmte Steuerung, mit dem Gamepad geht's trotzdem leichter

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht Spieler treten als Nekromorphs und Menschen gegeneinander an. Von **Left 4 Dead** abgekupfert!
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista/7), Grafikkarte mit 256 MB RAM (Shader-Modell 3.0)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Dead Space 2 zeigt oftmals grausige Szenen. Gegner werden in Einzelteile zerlegt, Körperteile purzeln durch die Gegend.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten das PEGI-Verkaufsexemplar, wie es etwa in Österreich in den Regalen steht. Dieses ist bist auf die Friendly-Fire-Option im Mehrspieler inhaltsgleich mit der dt. Fassung. Zehn Stunden verbrachten wir im Einzelspielermodus, zu technischen Problemen kam es nicht.

PRO UND CONTRA

- + Held Isaac hat endlich ein Gesicht und eine Stimme und damit menschliche Züge bekommen.
- + Abwechslungsreiche, enorm atmosphärische Spielwelt
- + Nach wie vor geniales Spielprinzip
- + Tolles Erzähltempo
- + Gut umgesetzte PC-Steuerung
- + Absolut stimmige Soundkulisse
- + Packende Gänsehautatmosphäre, unterstützt durch stimmige Grafik
- − Vorhersehbare, nicht allzu spannende Geschichte
- − Überschreitet teilweise die Grenzen des guten Geschmacks
- − Wenig wirkliche Neuerungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**



BEWEGLICH | Das Treten (wie Trishka rechts) und das Rutschen (wie Ishi links) sind wichtige Vorbereitungsmanöver für einen Skillshot. Die Skulls hier weichen dem Tritt aber einfach aus.

ENERGIE! | Die Energiepeitsche zieht Feinde im Nu auf Trittreichweite heran; im aufgeladenen Modus schleudert sie ganze Gegnergruppen in die Luft.

UI, IST DAS SCHÖN HIER! | Die weitläufigen Außenareale sind die optischen Höhepunkte des Spiels. Hier zeigt die Unreal Engine 3, was sie kann.

TEST MAL ANDERS

Unübliche Bedingungen, schlechte Bildsituation – der Test von Bulletstorm war nicht gerade einfach.

Sie wundern sich vielleicht, dass die Bilder hier (anders als bei unseren Tests üblich) offensichtlich nicht das Spielgeschehen wiedergeben – Grund ist, dass Epic Games es uns untersagt hat, eigene Bilder zu verwenden. Außerdem fand der Test auch nicht wie gewohnt in unseren Redaktionsräumen statt, sondern in den Büros von Electronic Arts in Köln. Auf unser Testergebnis haben diese Umstände freilich keinen Einfluss (auf den Umfang dieses Testartikels hingegen schon). Den Test des Mehrspieler-Modus liefern wir aufgrund der noch nicht aktivierten Online-Server nach.

Bulletstorm

Von: Jürgen Krauß

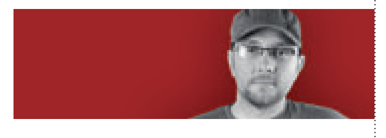
Bulletstorm ist frisch, kreativ und mitreißend – und sehr viel besser als erwartet!

Eines direkt vorneweg: **Bulletstorm** ist vermutlich nicht das, was Sie sich darunter vorstellen. **Bulletstorm** ist keine banale Gewaltorgie, in der nur wild um sich geschossen wird. Nein, vielmehr ist **Bulletstorm** ein erwachsener Ego-Shooter mit einer komplexen Story, facettenreichen Charakteren und einer der besten Shooter-Mechaniken, die wir seit Langem gesehen haben. Gut, das Belohnen von Schüssen in die Weichteile mag auf den ersten Blick geschmacklos erscheinen, doch wie so oft lohnt sich ein zweiter Blick.

Die Story ist im Grunde zwar „nur" ein einfaches Rachedrama, wenn auch mit einigen Wendungen, aber sie wird überraschend komplex und überzeugend vorgetragen. Dem abgestürzten Weltraumpiraten Gray, den Sie in Ego-Sicht durchs Spiel lenken, kauft man seine Gefühlslage ab und begleitet ihn und seine Kollegen mit Freuden bei deren Vergeltungsfeldzug. Wer dabei Nonstop-Shooter-Action erwartet, stört sich vermutlich ein bisschen daran, dass eher ruhige Story-Passagen immer wieder den Spielfluss unterbrechen. Anderen schmeckt wahrscheinlich der vulgäre Ton der Charaktere nicht: Bereits in den ersten Spielminuten fallen schon pubertäre „Deine Mutter"-Sprüche und je mehr es aufs Ende zugeht, desto mehr hat es den Anschein, als litten die Sprecher am Tourettesyndrom.

Bulletstorms große Stärke ist – das wiederum dürfte niemanden verwundern – sein Shooter-Herz, das wild und ungestüm in einem unwiderstehlichen Rhythmus schlägt. Vom Bewegungsapparat der Charaktere, der auch Treten, Peitschen und Rutschen umfasst, über das kreative und aufrüstbare Waffenarsenal bis hin zur heiß diskutierten Skillshot-Mechanik – es funktioniert einfach alles nahezu tadellos. Die Elemente greifen ineinander und das Punktesystem, das Sie fürs kreative Aneinanderreihen von für Gegner schmerzhaften bis tödlichen Aktionen belohnt, motiviert tatsächlich – in erster Linie, weil die so verdienten Punkte in wichtige Waffenverbesserungen und Munition fließen. Die Abwechslung ist dabei ein Stück weit selbst gemacht – keiner hindert Sie daran, Gegner immer auf die gleiche Weise um die Ecke zu bringen. Jedoch drückt Ihnen das Spiel in einem angenehmen Tempo nach und nach neue Waffen, neue Um-

MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*



„DAS hätte ich SO nicht erwartet – ich bin begeistert!"

Kennen Sie das Gefühl, sich in einem Ego-Shooter laufend fragen zu müssen, warum Sie eigentlich gerade auf Horden von austauschbaren Gegnern schießen? Genauso habe ich mir **Bulletstorm** vorgestellt … und damit lag ich gewaltig daneben. Die Handlung und die Entfaltung der Charaktere nehmen einen unglaublich hohen Stellenwert in diesem Abenteuer ein – und das ist auch gut so: Eine passable Story plus eine großartig funktionierende und sich ebenso frisch wie innovativ anfühlende Shooter-Mechanik – das Rezept **Bulletstorm** lässt mich fast wunschlos zurück. Fast, denn etwas mehr Trefferfeedback hätte es in der deutschen Version schon sein dürfen. Nicht weil ich Gewalt toll finde, sondern weil es mich stört, wenn Gegner einfach verschwinden oder ich Kopftreffer nur anhand einer Texteinblendung erkennen kann.



ENDE GUT … | Der Bohrer ist die letzte Waffe, die Sie im Spiel erhalten – und dementsprechend auch die mächtigste. Diese Creeps sind damit lediglich Kanonenfutter.



MEHR ALS NUR BALLERN | Die Entwickler opfern viel Zeit im Spiel, um die Story angemessen und glaubhaft zu erzählen. Sie ist dabei übertrieben und vulgär, aber auch schlüssig und spannend.

DEUTSCHE VERSION

Dass Bulletstorm für ein USK-18-Siegel geschnitten werden musste, war seit der Ankündigung relativ klar. Was genau dem Spiel fehlt, erfahren Sie hier!

Das Konzept sieht vor, Spieler mit Punkten für spezielle, für die virtuellen Gegner meist tödliche Aktionen zu belohnen. Das ist – anderslautenden Gerüchten zum Trotz – in allen Versionen so und mit der Originalfassung identisch. Hierzulande fehlt aber das Ragdoll-System für erledigte Gegner, was weder dem Spielspaß noch der Atmosphäre in irgendeiner Weise schadet. Außerdem sind einige Blut- und Splattereffekte hierzulande nicht enthalten, was mitunter zu teils lächerlichen Situationen führt, in denen Gegner, statt sprichwörtlich zu zerplatzen, einfach spurlos verschwinden – das ist nicht schön, aber verschmerzbar. Was aber ernsthaft stört und irritiert, ist die Tatsache, dass es zwar für Aktionen wie „Kopftreffer" oder „Beine wegschießen" Punkte gibt, das optische Feedback dazu aber fehlt. Und das wirkt sich, ganz ohne Gewalt gutheißen zu wollen, auf den Spielspaß aus.

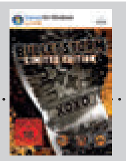
gebungen und neue Gegner aufs Auge, sodass es Ihnen schwerfallen dürfte, Ihr Vorgehen NICHT zu variieren. Überhaupt schickt Sie **Bulletstorm** über die geamten sieben bis neun Spielstunden hinweg auf eine spannende Reise entlang einer fair, aber kontinuierlich ansteigenden Lern- und Anspruchskurve – immer wieder aufgelockert durch Bosskämpfe, Railshooter-Passagen, ferngesteuerte Saurier-Roboter und Quicktime-Events.

Wir könnten Ihnen noch so viel über die grandiose Spielmechanik, die zahllosen gelungene Kleinigkeiten, die herrlichen Spielmomente und ein paar nette Storywendungen erzählen, aber im Prinzip müssen Sie über **Bulletstorm** nur eines wissen: Es steckt sehr viel mehr drin, als es auf den ersten Blick den Anschein hat.

Ein paar kleine Kritikpunkte muss sich das ambitionierte Projekt von People Can Fly (mit spürbarer Schützenhilfe von Epic Games) dennoch gefallen lassen: Tempo, Waffengefühl und Gegnerstärke sind zwar auf Konsole getrimmt, aber angenehm sauber für den PC aufbereitet. Nicht so hingegen das Menü, das sich weder mit Maus noch mit Tastatur intuitiv oder gar angenehm bedienen lässt. Auch die Spieloptik hat ihre Stärken und Schwächen: Die Unreal Engine 3 liefert zauberhafte Außenareale mit immensem Weitblick sowie ein stetes „Wow, ist das alles groß und schön hier!"-Gefühl, leistet sich aber bei der Darstellung von näheren Objekten und Personen gelegentlich kleine Schnitzer. So wirken Ihre Kollegen stellenweise wie mit einem matten Schleier überzogen. Auch sind manche Zwischensequenzen vorgerendert, was nicht weiter dramatisch wäre, wenn die Auflösung und die Qualität nicht aussähen wie für den Gameboy optimiert.

Der Vollständigkeit halber: Neben der Solo-Kampagne gibt es noch den Echo-Modus, in dem Sie in Abschnitten aus der Kampagne auf Highscore-Jagd gehen, sowie einen kooperativen Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Spieler immer aggressiver werdenden Gegnerwellen entgegentreten. Beide Bonusspielarten konnten wir bisher noch nicht lange genug ausprobieren, um uns ein Testurteil zu erlauben. Für die Solokampagne erteilen wir aber einen klaren Kaufbefehl: Auch wenn Sie bei der deutschen Fassung mit Abstrichen leben müssen, sollten Sie **Bulletstorm** auf keinen Fall verpassen. ❑

BULLETSTORM



Ca. € 50,-
24. Februar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: People Can Fly
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils wunderschöne große Außenareale und riesige Gebäude-Komplexe, teils aber auch farb- und detailarme Charaktere
Sound: Überdurchschnittlich gute Sprecher, passende Musikuntermalung, knackige Waffengeräusche. Nur das Macho-Gehabe in den Stimmen nutzt sich mit der Zeit etwas ab.
Steuerung: Großartig; vor allem das Rutschen und Treten hätten wir gerne auch in anderen Spielen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Horde-ähnlich = vier Spieler stellen sich kooperativ immer stärker werdenden Angriffswellen
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

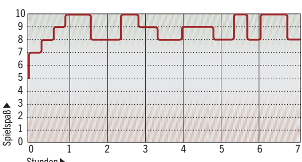
Minimum (laut Hersteller): Dualcore mit 1,6 GHz, Geforce 7600 GS/Radeon HD 2400 Pro, 1,5 GB RAM, WinXP
Empfehlenswert (laut Hersteller): Quadcore mit 2 GHz, Geforce GTX260/ Radeon 4870, 2 GB RAM, WinVista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Das Spiel ist ab 18 Jahren freigegeben, Näheres dazu entnehmen Sie dem nebenstehenden Kasten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Inhaltlich und technisch vollständige PC-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Der Test fand nicht in unserem Büro, sondern bei EA in Köln statt. Die Version lief dabei einwandfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Super Lern- und Motivationskurve
- ➕ Viel Abwechslung
- ➕ Kreatives Skillshot-System
- ➕ Innovatives Waffenarsenal
- ➕ Komplexe Story
- ➕ Schicke Bosskämpfe
- ➖ Zu wenig optisches Trefferfeedback in der deutschen Version
- ➖ Schwankungen in der Grafikqualität
- ➖ Spürbare „Konsolenkompromisse"

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

ABWURF | **Shogun 2** steht für grandios animierte Echtzeitschlachten. Dieses Mal holt es sogar Reiter von ihren Pferden.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2011 87

Total War: Shogun 2

Von: Robert Horn

Unsere Reise nach Japan offenbart neue Stärken – und auch alte Schwächen.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Der Verhaltenskodex der japanischen Samurai, das Bushido, umfasst sieben Tugenden: Aufrichtigkeit, Mut, Güte, Höflichkeit, Wahrheit, Ehre und Treue. Diese Prinzipien einzuhalten galt als höchstes Gut unter Japans adeligen Kriegern. Sie zu verletzen oder zu brechen konnte in rituellem Selbstmord, Seppuku, enden. Diese Zeit der ehrenhaften Krieger packte Entwickler Creative Assembly anno 2000 in ein Strategiespiel, das den Beginn einer Ära einläutete: Mit **Shogun: Total War** (siehe auch Seite 122) startete die Erfolgsserie, die nun, zehn Jahre später, in einer Neuauflage des Erstlingswerks mündet. Mit **Total War: Shogun 2** kehren die Engländer in das Japan des 16. Jahrhunderts zurück und schicken Sie auf die abenteuerliche und umfangreiche Reise, Shogun, militärischer Herrscher über ganz Japan, zu werden.

Ihren eigenen Tugenden bleiben die Entwickler von **Shogun 2** treu: Am eigentlichen Spielprinzip der Serie ändert sich auch im neuesten Teil nichts. Sie lenken die Geschicke Ihres Klans zum einen rundenweise auf einer riesigen Kampagnenkarte, zum anderen in opulent inszenierten Echtzeitschlachten mit Tausenden von Einheiten. Mit diesen beiden Komponenten (die in dieser Art kombiniert einzigartig in der Spielewelt sind) führen Sie Ihr Volk über mehrere Jahrzehnte zum Sieg über die Konkurrenz.

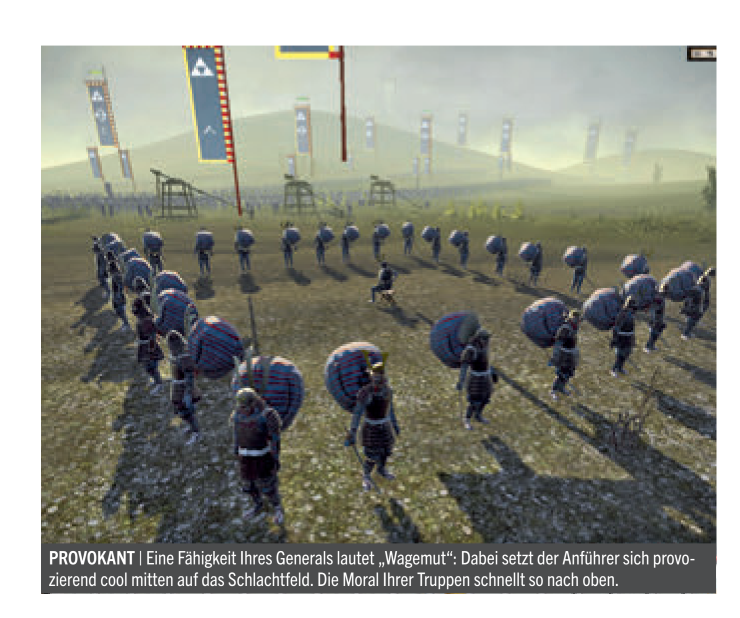
Neun Klans stellt Ihnen das Spiel zu Beginn zur Wahl. Schon hier müssen Sie eine wichtige Entscheidung treffen, denn jedes Volk hat bestimmte Stärken und Schwächen. Die Hojo etwa sind Meister im Burgenbauen, ihre Startprovinzen

DIE SAMMLEREDITIONEN

Drei Versionen von Shogun 2 wird es geben:

- Standard Edition: Enthält allein das Basisspiel
- Limited Edition: Enthält das Spiel, den exklusiven Hattori-Clan, „Nagashino" als zusätzliches historisches Szenario, ein Rüstungsset für Online-Avatare und ein Online-Startkonto mit extra Erfahrungspunkten
- Collector's Edition (Bild): Verpackt in eine hübsche Bambusreplikat-Box; enthält das Spiel, ein Artbook, eine Takeda-Shingen-Statue und alle Inhalte der Limited Edition





PROVOKANT | Eine Fähigkeit Ihres Generals lautet „Wagemut": Dabei setzt der Anführer sich provozierend cool mitten auf das Schlachtfeld. Die Moral Ihrer Truppen schnellt so nach oben.



EINLASS | Um eine Burg zu erobern, können Sie Ihre Soldaten entweder die Mauern erklimmen lassen oder – wie hier – das Zugangstor in Brand stecken.



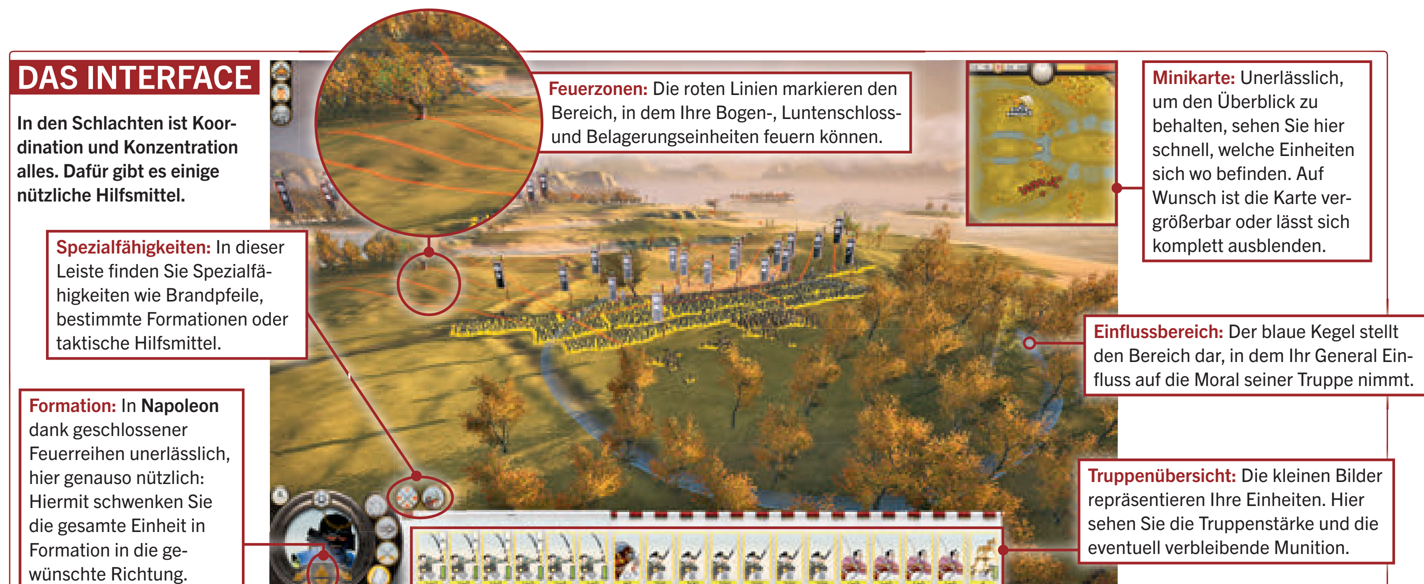
EXPLOSIV | Der Großteil Ihrer Einheiten verlässt sich auf Schwerter, Bögen und Speere. Trotzdem gibt es auch Schwarzpulver, Luntenschloss-Gewehre und Brandbomben, die die Angreifer ordentlich durchschütteln.

liegen aber strategisch ungünstig in der Mitte Japans. Die Date dagegen können mächtige Schwertträger ausbilden und besetzen den Ostteil der Insel, weit weg von sämtlichen Seehandelsrouten. Zum Glück gibt Ihnen das Spiel schon zu diesem Zeitpunkt wichtige Hinweise, wie schwer der jeweilige Klan zu spielen sein wird. Wer also die Herausforderung sucht, nimmt sich etwa der Takeda oder der Mori an – hervorragende Seefahrer, dafür umzingelt von Feinden.

Auf der Kampagnenkarte erscheint auf den ersten Blick alles beim Alten: Sie beginnen mit wenigen Städten, in denen Sie Armee-Einheiten produzieren oder Gebäude errichten können. Das alles funktioniert über übersichtlich gehaltene Menüs, die immer nur bei Bedarf aufklappen und ansonsten den Blick auf die wunderschöne Landschaft nicht verdecken. Das spätmittelalterliche Japan präsentiert sich in liebevoll gestalteten Designs und ist ein Höhepunkt für sich: Flüsse schlängeln sich durch Täler, umsäumt von schneebedeckten Bergen, von denen Wasserfälle rauschen. An den Küsten branden Wellen gegen die Felsen, Vögel kreisen am Himmel. Natürlich haben die topografischen Gegebenheiten auch eine spielerische Bedeutung: So nutzen Sie Engpässe, um gegnerischen Armeen den Durchmarsch zu verweigern, oder stationieren zum selben Zweck Ihre Truppen vor Brücken. Manche Provinzen sind strategisch wichtig von Bergen umgeben und lassen sich so nicht einfach erstürmen, andere liegen so weit entfernt, dass Ihre Truppen monatelang unterwegs und somit Wind und Wetter ausgesetzt sind.

Dass sich das Spiel in Jahreszeiten gliedert (eine Runde entspricht einer Jahreszeit), sehen Sie auch auf der Karte. Im Frühjahr beherrscht sattes Grün die Szenerie, während im Herbst goldene Brauntöne dominieren. Diese Wetterumschwünge haben übrigens nicht nur optische Auswirkungen: Auch die Schlachtfelder passen sich der Jahreszeit an, sodass Ihre Truppen schon mal durch dichtes Schneetreiben stapfen und Brandpfeile aufgrund der Witterung vielleicht nicht funktionieren. Außerdem erleiden Truppen, die im Winter nicht in ihren eigenen Provinzen stationiert sind, empfindliche Verluste durch Kälte, Hunger und Desertation. Diesen Umstand kennen Sie vielleicht schon aus **Napoleon: Total War**, in **Shogun 2** ist er aber längst nicht so dramatisch: Verluste Ihrer Truppen füllen sich in Ihren Provinzen schnell und unkompliziert von selbst auf, langwieriges Warten auf volle Truppenstärke ist meist nicht mehr nötig.

Ihre Nachbarn sind wichtige Faktoren auf dem Weg zur Herrschaft über Japan. Deshalb müssen Sie nicht nur militärisch auf alles gefasst sein, sondern auch ein Händchen für Diplomatie zeigen. Besonders wichtig sind Handelsbündnisse, die



SCHON IMMER IM BRENNPUNKT: DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Viele Spieler schielen mit Argusaugen auf die KI in Total-War-Spielen, denn perfekt war sie noch nie.

Sagen wir es geradeheraus, auch in **Shogun 2** macht die künstliche Intelligenz nicht immer das, was für sie das Beste wäre. Obwohl die Entwickler im Vorfeld versprachen, dieses Mal einen funktionierenden und mitdenkenden Computergegner zu entwickeln, mussten wir feststellen: Es ist eigentlich wie immer.

Das bedeutet: Wenn Sie **Total War**-Spiele kennen, wissen Sie, was Sie erwartet. Die KI generell zu verdammen, wäre jedoch der falsche Weg, denn in **Shogun 2** schafft es der Computer immer wieder, uns positiv zu überraschen. Dann wiederum müssen wir ungläubig mit ansehen, wie der Gegner eine unsinnige Aktion nach der anderen fährt. Wirklich gravierend sind diese Fehler nicht, sie stören nur in seltenen Fällen den Spielspaß. Vor allem auf der Kampagnenkarte agiert der Computergegner aggressiv, nutzt Schwächen aus und wehrt sich gegen Ihre Expansionsversuche nach Kräften. Gerade den Einsatz seiner Spezialeinheiten beherrscht er richtig gut. Doch auch hier lässt sich der Feind leicht aushebeln, da er zum Beispiel Städte kaum verteidigt oder Armeen mehrere Runden lang passiv im Feindesland stehen lässt. Dafür wird Ihnen seine Zerstörungswut zu schaffen machen: Seine Armeen greifen konsequent jedes Ihrer Gebäude außerhalb der Stadt an, was Ihre Wirtschaft empfindlich schwächen kann. Dafür kommt es aber auch vor, dass die KI mit einer winzigen Armee Ihre Hauptstreitmacht angreift und somit gnadenlos untergeht.

In der Schlacht bleibt die KI vorhersehbar. Wirklich überraschend sind die wenigsten Aktionen des Gegners. Gerade in Burgenschlachten wissen die gegnerischen Soldaten meist nicht so recht, wie sie Ihre Mauern erstürmen sollen. Dafür beherrscht die KI wiederum einige ansehnliche Kavalleriemanöver, die Sie auf Trab halten werden.

DIE KAMPAGNEN-KI

Auf der Weltkarte bleibt die KI ein zäher, aggressiver und manchmal dummer Gegner:

Stärken



- Die künstliche Intelligenz geht meist aggressiv gegen Sie vor, wenn Sie verfeindet sind. Sie zerstört Ihre Bauernhöfe und Häfen, schwächt somit Ihre Wirtschaft und greift unterbesetzte Städte vehement an.
- Besonders raffiniert nutzt der Computergegner die neuen Spezialeinheiten wie den Metsuke oder den Ninja. Befinden sich Ihre Armeen im Feindesland, schalten feindliche Ninjas unter Umständen mit tödlicher Präzision Ihre Generäle aus – eine äußerst unangenehme Sache!
- Die KI kennt das Terrain und nutzt Wälder, um Armeen zu verstecken, oder Passagen, um aus einer unerwarteten Richtung anzugreifen.

Schwächen



- Aus unerfindlichen Gründen platziert der Computergegner oft sehr viele sehr kleine Armeen und steuert kaum große, ernst zu nehmende Heere. So halten Sie sich oft mit kleinen Scharmützeln auf, die Ihnen kaum gefährlich werden können.
- Die KI verteidigt ihre Städte kaum. Zwar stehen viele Einheiten wie oben beschrieben in der Gegend rum, doch in den Städten treffen Sie meist auf keine Gegenwehr. So können Sie Provinzen leicht erobern.
- Auch in Sachen Diplomatie handelt die KI manchmal fragwürdig. So erklärte uns ein benachbarter Klan ohne Grund den Krieg – und nichts passierte.

DIE SCHLACHTEN-KI

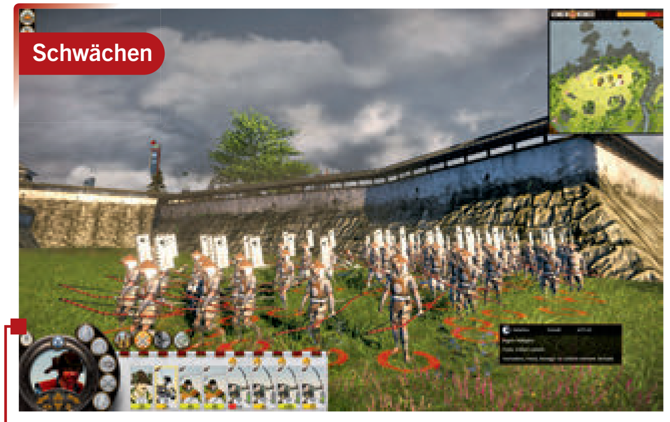
Vorhersehbar und nur selten überraschend verhält sich die KI in den Schlachten.

Stärken



- Mit seiner Kavallerie weiß der Gegner umzugehen. Wer nicht aufpasst, wird durch rasante Flankenmanöver ausgekontert.
- Die KI versucht in Gefechten konsequent, Hügel und Wälder zu ihrem Vorteil zu nutzen und so Überraschungsangriffe zu starten.
- Spezialangriffe wie Brandpfeile setzt der Computergegner geschickt ein, um die Moral Ihrer Truppen zu brechen.
- In Burgenbelagerungen nutzt die KI die Möglichkeit, aus verschiedenen Richtungen anzugreifen.

Schwächen



- Bei Festungskämpfen wissen einzelne Einheiten oft nicht, was zu tun ist. Bogenschützen etwa stehen sinnlos vor der Mauer und lassen sich zusammenschießen, die Kavallerie ist komplett überfordert.
- In manchen Fällen stehen ganze Armeen bewegungslos herum, obwohl sie den Angriff initiiert haben. Oder Nachbareinheiten reagieren nicht, wenn Kollegen nebendran überrannt werden.
- In Burgenschlachten misslingt es der KI, ihre Fahne zu schützen. Trotz Übermacht gewinnen Sie so oft, indem Sie Ihre Truppen einfach die Flagge einnehmen lassen. Halten Sie diese eine Minute, haben Sie gewonnen.

DAS SALZ IN DER STRATEGIESUPPE: DIE SPEZIALEINHEITEN

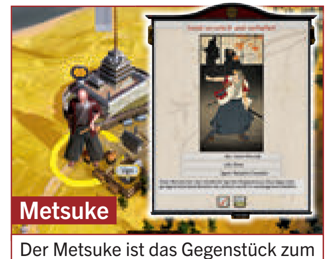
Spezialeinheiten sind keine regulären Truppentypen, sondern treiben unabhängig von Ihren Armeen ihr Unwesen. Sie sind in Shogun 2 enorm wichtig und erleichtern oftmals entscheidend das Vorankommen:



Ninja

Die wohl wichtigste Einheit auf dem Feld: Der Ninja kann unerkannt feindliche Armeen sabotieren und damit ihre Bewegung stoppen, Burgtore öffnen und feindliche Generäle meucheln.

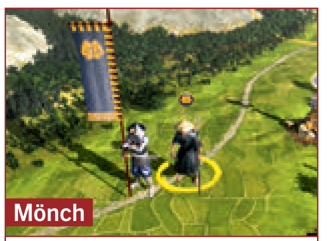
- ➕ Hervorragend, um feindliche Armeen aufzuhalten, wenn das eigene Heer gerade nicht in Reichweite ist
- ➕ Kann nachhaltig und kostengünstig Armeen oder Städte schwächen
- ➖ Für Metsuke ein leichtes Opfer



Metsuke

Der Metsuke ist das Gegenstück zum Ninja. Er spürt die verborgenen Attentäter auf und verhaftet oder exekutiert sie. Er kann auch feindliche Armeen oder sogar Städte bestechen und zum Überlaufen bewegen.

- ➕ Ideal, um feindliche Ninjas aufzuspüren und für lange Zeit auszuschalten
- ➕ Überprüft kostenlos eigene Armeen nach Ninja-Infiltration
- ➖ Bestechungen mit dem Metsuke sind irrsinnig kostenintensiv und lohnen kaum.



Mönch

Zählt zu den religiösen Agenten. Der Mönch kann eigene Armeen mit Reden motivieren und feindliche Einheiten demoralisieren. Außerdem schürt oder unterdrückt der Mönch Aufstände.

- ➕ Vielseitig einsetzbar, ermöglicht dadurch wunderbar hinterhältige Strategien
- ➕ Hilfreich, um Unruhen im eigenen Reich ohne Gewalt unter Kontrolle zu bringen
- ➖ Sehr anfällig für Attentate durch Ninja oder Geisha

Weitere Spezialeinheiten, die Ihnen in Shogun 2 begegnen werden:

Geisha: Die Geisha ist ebenso wie der Ninja ein Attentäter. Ihre Spionagefähigkeiten sind von Beginn an auf der höchsten Stufe, somit zählt sie zu den mächtigsten Einheiten auf der Kampagnenkarte. Allerdings kann die Geisha keine Gebäude sabotieren, sondern nur passiv Informationen ausspionieren. Außerdem ist sie permanent sichtbar und deshalb ein leichtes Ziel für feindliche Kräfte.

General: Eigentlich ist der General keine Spezialeinheit im herkömmlichen Sinne, sondern Teil der Armee. Wie seine Kollegen auch, erhält diese Einheit aber Erfahrungspunkte und hat einen eigenen Fähigkeitenbaum, der Ihnen erlaubt, den General individuell auszubilden. Die Spezialfähigkeiten des Generals sind in jeder Schlacht unverzichtbar und wenden oft die drohende Niederlage ab.

Missionar: Der Missionar ist das christliche Gegenstück zum Mönch und verfügt über die gleichen Fähigkeiten. Ihn bekommen Sie nur zu Gesicht, wenn Sie oder ein anderes Land zum Christentum konvertiert sind.

Ihnen dringend benötigte finanzielle Mittel geben. Um Beziehungen zu festigen, können Sie außerdem politische Hochzeiten arrangieren oder Geiseln austauschen. Wenn alle Stricke reißen, hilft oft auch ein dickes Bestechungsgeld zum Erfolg. Je länger eine positive Beziehung mit einem Nachbarn dauert, desto ertragreicher werden der Handel und die gegenseitige Hilfe. So hilft Ihnen eine befreundete KI-Armee schon mal in einer wichtigen Schlacht oder vertreibt Angreifer aus Ihrem Land.

Ihre Familie und die obersten Generäle Ihres Klans haben in **Shogun 2** eine nicht zu unterschätzende Bedeutung: Die engsten Mitglieder setzen Sie nämlich als Räte ein, etwa in finanziellen oder militärischen Belangen. Das bringt Ihnen wichtige Boni bei der Weiterentwicklung Ihres Reiches. Außerdem sehen Sie – spielerisch unwichtig, aber nett – Ihren Stammbaum inklusive Geschwister, Kinder und Erben.

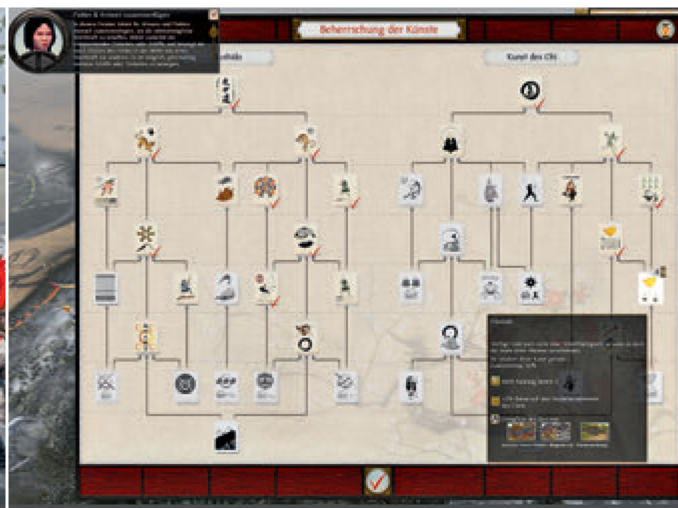
Diplomatie hin oder her, am Ende regiert in jedem **Total War**-Spiel das Schwert. In diesem Fall ist es das Katana, das Sie die meiste Zeit im Spiel schwingen lassen. Denn der Kampf mit riesigen Armeen, sei es auf freiem Feld oder um japanische Burgen, steht klar im Mittelpunkt des Strategiespiels. Berühmt sind die Gefechte seit jeher wegen ihrer nicht zu unterschätzenden strategischen Komponente und der grandiosen Optik. Das ändert sich auch in **Shogun 2** nicht. Noch immer treiben uns die unfassbare Detailtreue der Truppen und die wunderschönen Landschaften Tränen der Freude in die Augen. Wer will, zoomt mit der Kamera bis auf den Boden herab und beobachtet die Kämpfer, die liebevoll animiert aufeinander einschlagen. Sogar jeden Pfeilflug können Sie verfolgen und mitansehen, wie die Geschosse einschlagen! Jedes Wappen, jedes Rüstungsteil ist detailgetreu nachempfunden, selbst unterschiedliche Gesichter blicken Ihnen aus den Schlachtreihen entgegen. Allein dafür gebührt den Entwicklern größter Respekt.

Die erwähnte taktische Komponente macht den eigentlichen Reiz der Gefechte aus. Sie müssen die Fähigkeiten jeder Einheit ganz genau kennen und Schwächen in der gegnerischen Aufstellung ausnutzen, um siegreich vom Feld zu ziehen. Masse gewinnt selten gegen Klasse und das Stein-Schere-Papier-Prinzip könnte ausgeprägter kaum sein. Speerträger etwa reißen angreifende Kavallerie in Stücke, die wiederum mit Bogenschützen leichtes Spiel hat, die wiederum langsame Infanterie niedermachen. Die Einheitenauswahl ist dabei recht begrenzt, sodass Sie nie den Überblick verlieren. Trotzdem: Zu Zeiten von **Medieval 2** oder **Empire** war der Fundus an Kämpfern deutlich größer.

Umso wichtiger ist es, Ihre Truppen am Leben zu halten. Veteranen kämpfen nämlich deutlich effekti-



OFFENSIVE | No-Dachi-Soldaten sind mächtige Langschwertträger, die im Ansturm brutalen Schaden anrichten. In die Defensive gedrängt, können sie sich aber nicht besonders gut verteidigen.



FLEISSIG LERNEN | „Die Beherrschung der Künste“ lautet der Name Ihres Forschungsbaums. Hier finden Sie wichtige Verbesserungen für Soldaten, Generäle, Schiffe oder Wirtschaft.

IM HERZEN DES KRIEGES: DIE SCHLACHTEN

Im Mittelpunkt des Geschehens stehen serientypisch gewaltige Auseinandersetzungen mit einer Vielzahl von Einheiten. Drei verschiedene Schlachtfelder bietet Shogun 2, die allesamt eine eigene Herangehensweise erfordern. Nicht alle machen dauerhaft Spaß.



Feldschlachten

Den Hauptteil der Gefechte machen Kämpfe auf dem Land aus. Hier treten Sie mit Ihren Einheiten in ausgedehnten Landschaften gegen Computerarmeen an. Das Territorium passt dabei immer zur jeweiligen Jahreszeit und dem Ort, den Sie auf der Kampagnenkarte für die Auseinandersetzung gewählt haben. So gibt es schneebedeckte Berge, weite Felder oder Flusslandschaften mit Furten. Auch das Wetter spielt eine Rolle. Bei Regen oder Schnee funktionieren Brandgeschosse zum Beispiel nicht mehr. Die Umgebung, etwa Wälder oder Hügel, können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen.



Seegefechte

Kämpfe auf dem Wasser, die Sie selbst bestreiten können, gibt es in der Serie seit **Empire: Total War**. Damals war so eine Schlacht zwar ein optischer Hochgenuss, dafür aber eine wahre Geduldsprobe. Das hat sich grundlegend geändert. Japanische Bune-Schiffe sind rudergesteuerte Holzpötte, die meist mit Bogenschützen beladen sind: leicht zu steuern und ebenso leicht zu zerstören. Dadurch verlieren die Seegefechte etwas an Reiz, da meist ein Mix aus Masse und Spezialfähigkeiten zum Sieg reicht. Strategisch sind die Schlachten kaum von Bedeutung.



Burgenbelagerungen

Japanische Burgen sind in Schichten aufgebaut und folgen einem anderen Muster als die europäischen Pendants. Angreifer werden förmlich eingeladen, sich in den einzelnen Zugängen und Rampen zu verrennen. Das erlaubt wunderbare Strategien, vor allem da Sie nun aus jeder Himmelsrichtung angreifen können. Leider beweist die KI bei diesen Schlachten nicht immer ihre Schläue, sodass sie leicht übertölpelt werden kann. Trotzdem hat das Katz-und-Maus-Spiel auf den riesigen Burgflächen seinen ganz eigenen Reiz. Eine tolle Schlachtenkomponente!

ver. Auch Ihr General, in früheren Teilen nur Staffage, ist nun viel wichtiger. Er steigt wie Ihre Agenten im Rang auf (siehe Extrakasten Seite 87), erhält dadurch einzigartige Fähigkeiten und stärkt die Moral seiner Kämpfer im Umkreis. Die Moral ist in vielen Kämpfen entscheidend für Sieg oder Niederlage. Es passiert leicht, dass ganze Kompanien der Mut verlässt und sie Hals über Kopf flüchten. Sie müssen neben der Aufstellung der Truppen also auch immer deren Gemütszustand im Auge behalten. Für unseren Geschmack griff die Panik aber oft ein wenig zu schnell um sich. Manches Mal floh fast eine gesamte Armee vor uns (1.800 von 2.000 Mann) und wir mussten sie langwierig in mehreren Etappen auseinandernehmen. Da wir eine nahezu fertige Version über Steam testeten, kann sich das bis zur Veröffentlichung des Spiels aber noch ändern. Dennoch gilt: Wer in den Schlachten nicht genau aufpasst und nicht das volle Potenzial aus seinen Truppen herausholt, wird gnadenlos überrannt. Auch wenn die künstliche Intelligenz nicht immer auf der Höhe ist und teilweise dümmliche Manöver vollführt, machen die Gefechte durch die Bank Spaß. Einzig die Seegefechte hätten wir uns spannender gewünscht. Mehr zum Thema KI erfahren Sie in unserem extragroßen Kasten auf Seite 86.

Als ebenso verheerend wie ein Fehler in der Schlacht stellte sich in unserem Test die Vernachlässigung der Ökonomie unseres Klans heraus. Auch hier verzeiht **Shogun 2** keine Fehler und wird Einsteiger unter Umständen schnell zur Verzweiflung bringen. In unserem Fall missachteten wir für einige Zeit das Nahrungsmittelangebot unserer Städte. Denn um diese Nachfrage zu befriedigen, müssen Sie Bauernhöfe bauen. Erweitern Sie Ihre Festung, kostet das dann wiederum mehr Nahrung, sodass Sie Ihre Bauernhöfe erweitern müssen. Das klappt erst, wenn Sie im Forschungsbaum, der sogenannten Beherrschung der Künste, entsprechende Forschungszeit investiert haben. Gibt es zu wenig Nahrung, kommt es zu Unruhen und kurz danach zur offenen Rebellion. Leider hält der KI-Gegner oft nichts von solch ausgeglichener Wirtschaft und so passiert es manchmal, dass Sie Städte mit zu wenig Nahrung einnehmen. Der Effekt: Im gesamten Reich wird das Essen knapp. Reagieren Sie zu langsam oder haben Sie schlicht nicht die Mittel zum Aufbau der Infrastruktur, haben Sie schnell ein paar ausgewachsene Rebellenarmeen im Herzen Ihres Landes. **Shogun 2** wird in allen Belangen Ihre gesamte Aufmerksamkeit verlangen.

In vielen Bereichen zeigt das Strategiespiel, warum es völlig zu Recht zu den Besten im Genre zählt. Die Schlachten sind fordernd und setzen in ihrer Inszenierung Maßstäbe, an die bisher kein anderer Genre-



MANGONEL | Belagerungsmaschinen sind in **Shogun 2** eher selten. Die Schleudern richten aber mit ihren explodierenden Brandgeschossen brutalen Schaden unter einer anrückenden Armee an.



PULVERDAMPF | Luntenschloss-Infanterie kann sich zum Schutz hinter Bambuszäunen verkriechen und ist so vor herannahender Kavallerie geschützt. Ihre Reichweite ist jedoch begrenzt.

GANZ GROSS: DER MEHRSPIELER-MODUS

In Shogun 2 konzentrieren die Entwickler viel Energie auf ein spannendes Mehrspielerkonzept, das Fans von PvP-Schlachten begeistern könnte.

KOOP-KAMPAGNE

Kooperatives Spielen ist in, auch bei **Total War**. Schon in **Napoleon** gab es dieses Feature, nun teilen sich beide Spieler auch die Siegbedingungen und die sichtbaren Bereiche der Karte. Neu: In Schlachten können Sie Ihrem Partner Teile Ihrer Streitkräfte zuweisen, die dieser dann eigenständig steuern kann. Eine tolle Idee, wie wir finden.

VERSUSKAMPAGNE

Bis zu vier Spieler treten in dieser Mehrspielerkampagne gegeneinander an, jeweils zwei gegen zwei.

AVATAR-SYSTEM

Das Avatar-System ist die eigentliche Neuerung im Mehrspieler-Modus: Sie erstellen sich – rollenspieltypisch – Ihren eigenen General, statten ihn mit Rüstungsteilen aus (die Sie nach und nach freischalten) und gestalten Ihr eigenes Banner, das dann in der Schlacht stolz über jedem Soldaten weht. Ihre Kämpfe (1 gegen 1, 2 gegen 2 oder 4 gegen 4) bestreiten Sie dann auf einer stilisierten Karte Japans, die Sie nach und nach aufdecken. Zu Beginn haben Sie jedoch nur wenige Einheiten zur Verfügung. Gewinnen Sie einen Kampf in einer der Provinzen, gehört sie Ihnen. In manchen Ländereien schalten Sie durch Siege neue Einheiten oder Boni (das sogenannte Gefolge) für Ihren General frei. Kämpfer, die eine Schlacht überstehen, nehmen Sie als Veteranen in Ihre Reihen auf, benennen und bemalen sie individuell.

Zusätzlich kämpfen Sie auf Wunsch gemeinsam mit einem Klan um die Vorherrschaft in Japan. Dazu gibt der Klanführer Angriffsbefehle auf gewünschte Provinzen. Der Klan, der dort die meisten Siege davonträgt, bekommt die Länderei zugesprochen. Ein Pyramidensystem sorgt dafür, dass die besten Klans in die nächsthöhere Spielergruppe aufrücken. Wer die gesamte Strategiekarte aufgedeckt hat, tritt im Shogun-Leaderboard an, wo die Besten der Besten um den Titel „Shogun“ (und eine entsprechend coole Rüstung) antreten.


MASSEN | Wenn vier Spieler aufeinander losgehen, ist auf dem Bildschirm mächtig was los. Bei unserem Test war die Performance aber ohne Tadel.


TAKTISCH | Der Kampf gegen menschliche Gegner ist ungleich fordernder als gegen die KI. Die Befriedigung bei einem Sieg schmeckt dafür aber auch doppelt so gut.


ANFÜHRER | Ihr General sammelt Erfahrungspunkte und lässt sich in verschiedenen Künsten ausbilden. Die Entwickler feilen aber noch am Balancing.

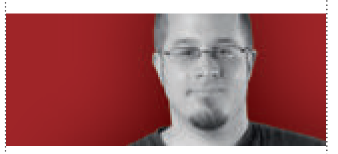

SPIELPLATZ | Auf der strategischen Karte sehen Sie, welche Klans gerade aktiv sind und welche Provinzen wem gehören.

vertreter auch nur annähernd heranreichen konnte. Hinzu kommt ein knallharter rundenstrategischer Part, der Spielerköpfe ganz abseits von Weichspül- oder Klickorgienstrategie zum Rauchen bringt. Dennoch ist auch **Shogun 2** nicht perfekt. Wieder einmal schaffen es die Entwickler nicht, ihre vollmundigen „Dieses Mal wird die KI richtig gut“-Versprechungen einzuhalten. Auch das Feature, Land- und Seeschlachten zu vermischen, verschwand klammheimlich von der Bildfläche. Zudem ist das Spiel wirklich nichts für Einsteiger, richtet sich ganz klar an Kenner der Serie. Eine gute Entscheidung war es, die Ausmaße des Spiels im Vergleich zu **Empire** etwas zu reduzieren und zu den Wurzeln zurückzukehren. So wirkt der Verlauf straffer, komprimierter, aber nicht weniger fordernd. Und keine Sorge, auch mit **Shogun 2** werden Sie Monate verbringen. Nach über 40 Stunden im Dienst des Hojo-Klans haben wir das Ende noch nicht einmal ansatzweise in Sichtweite, vom Mehrspielerbereich mit Koop-Kampagne und Avatar-Modus ganz zu schweigen. Fest steht, dass **Shogun 2** ein außerordentliches Stück Software ist, das sich selbst zwar nicht neu erfindet, aber mit seiner liebevollen Detailarbeit und dem anspruchsvollen Strategiepart begeistert. ❑


FERNKÄMPFER | Bogenschützen sind ein wichtiger Eckpfeiler jeder Armee. Werden sie gut gegen Angriffe geschützt, versetzt ihr Pfeilhagel ganze Gegnerkompanien in Panik. Den mächtigen Feuerpfeilangriff müssen Sie erst erforschen und dürfen ihn auch nur für begrenzte Zeit einsetzen.

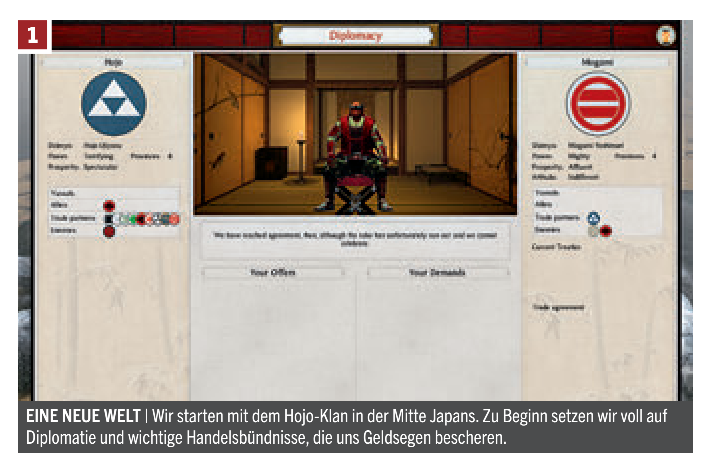
MEINE MEINUNG |

Robert Horn

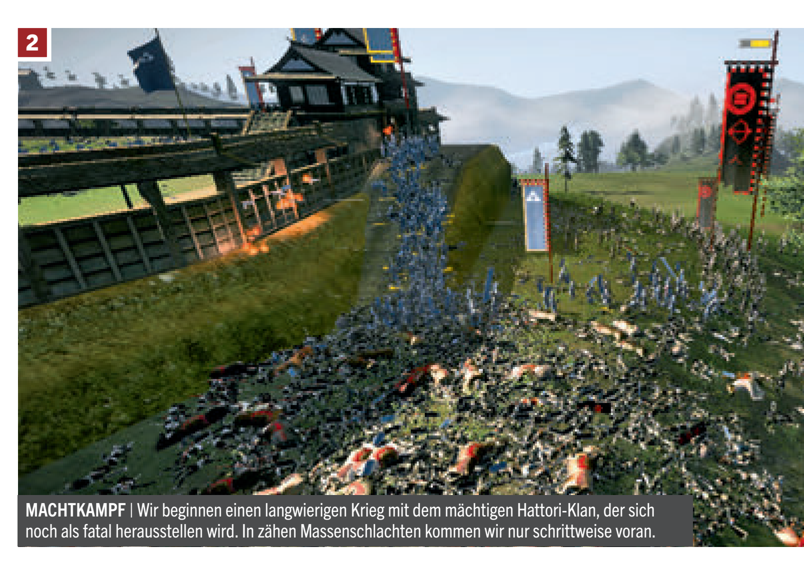


„Knallharte Strategie, die Sie fordern wird“

Man kann **Shogun 2** vieles vorwerfen: Die künstliche Intelligenz hat ihre Macken, die Seeschlachten sind langweilig, das Mikromanagement anstrengend, die Steuerung zickt hier und da und die Grafik ist zwar toll, dürfte aber so manchen Rechner an die Schmerzgrenze bringen. Dennoch habe ich mich mal wieder hoffnungslos in dieser Welt verloren: Armeen pflegen, Burgen belagern, Diplomatie betreiben, Ninjas kommandieren und Handel aufrechterhalten. Es gibt so viel zu tun in diesem Spiel, so viel zu beachten, dass mir kleinere Fehler fast schon egal sind. Der Gegner bleibt in meinem Pfeilhagel stehen? Gut für mich! Seine Stadt ist unbewacht? Klasse, gehört sie eben schneller mir! Ich verzeihe diese Dinge, weil die Entwickler insgesamt ein unglaublich großes Strategiespiel abgeliefert haben, das komplex, fordernd und unnachgiebig ist. Nur wer mitdenkt, gewinnt. Gut so!



EINE NEUE WELT | Wir starten mit dem Hojo-Klan in der Mitte Japans. Zu Beginn setzen wir voll auf Diplomatie und wichtige Handelsbündnisse, die uns Geldsegen bescheren.



MACHTKAMPF | Wir beginnen einen langwierigen Krieg mit dem mächtigen Hattori-Klan, der sich noch als fatal herausstellen wird. In zähen Massenschlachten kommen wir nur schrittweise voran.



UMZINGELT | Im Westen unseres Reiches ringen wir mit dem Hattori-Klan, während im Osten der nächste Gegner wartet. Zum Glück haben wir mit den Takeda mächtige Verbündete.



ENTSCHEIDUNGEN | Kleinere Aufgaben und sogenannte Dilemmas stellen uns immer wieder vor die Wahl, wie wir weiter vorgehen sollen. Viele dieser Missionen haben Auswirkungen auf unser Reich.



Total War: Shogun 2

Preis: Ca. € 50,-
Termin: 15. März 2011
Publisher: Sega

Entwickler: Creative Assembly
(Empire: Total War, Napoleon: Total War)
Genre: Strategie

GRAFIK

Shogun 2 ist definitiv eine Augenweide. Nicht nur die wunderschöne Strategiekarte überzeugt, sondern auch die wuchtig inszenierten Schlachten. In denen können Sie die Kamera ganz nah an Ihre Einheiten heranzoomen und kleinste Details wie Rüstungsteile, Embleme oder Waffen bewundern. Außerdem treten einzelne Soldaten immer wieder in liebevoll animierten Duellen gegeneinander an. Der Detailgrad reicht so weit, dass Sie jeden Pfeil vom Abschuss bis zum Treffer mitverfolgen können.

SOUND

Die japanische Spielwelt haben die Entwickler mit schönen, aber unspektakulären Musikstücken eingefangen. In den Schlachten reden alle Teilnehmer Japanisch und sorgen so für eine authentische fernöstliche Atmosphäre. In unserer Testversion gab es jedoch das Problem von Sound-Dopplern, die nach einiger Zeit gehörig nervten. Bis zur Veröffentlichung ist das hoffentlich behoben.

STEUERUNG

Shogun 2 hält für Kenner keine Überraschungen bei der Steuerung bereit. Mit den Tasten W, A, S und D bewegen Sie die Kamera in Gefechten, zusätzlich drehen Sie die Sicht, wenn Sie die Maus in die entsprechenden Ecken bewegen. Das funktioniert nach kurzer Eingewöhnung hervorragend. Tastaturkürzel helfen in den hitzigen Schlachten, schnell und angemessen zu reagieren. Eine Klickorgie wie **Starcraft 2** ist **Shogun 2** aber nicht.

UMFANG

Eine Einzelspielerkampagne mit neun Klans, historische Gefechte, selbst erstellte Schlachten gegen den Computer, Koop- und Versuskampagne und das Avatar-System: **Shogun 2** ist mit Inhalten prall gefüllt und sollte für Monate beschäftigen.

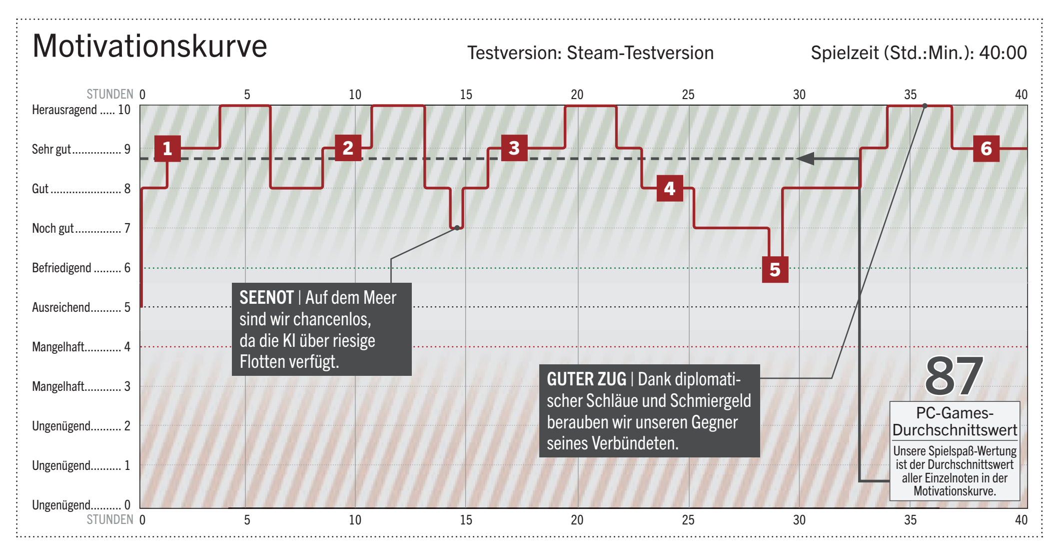
SPEICHERSYSTEM

Shogun 2 bietet ein Schnellspeichersystem (Strg + S) und speichert selbstständig alle paar Runden ab. Einzig während der Echtzeitschlachten dürfen Sie das Spiel nicht speichern, jedoch kurz davor. So können Sie gegebenenfalls misslungene Angriffe neu laden, müssen aber erneut kämpfen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einsteiger könnten mit **Shogun 2** überfordert sein, zu komplex sind die Möglichkeiten des Siegens und Versagens. Auf „Normal" reagiert die KI aggressiv, lässt Spielern aber immer noch eine Menge Freiraum. Die Schlachten sind in jedem Fall fordernd, mit der richtigen Taktik und Erfahrung jedoch meist kein großes Problem.







UNTERGANG | Der Anfang vom Ende zeichnet sich lange, bevor wir ihn bemerken, ab. Die Nahrung wird knapp. Wir können nicht gegensteuern, verlieren die Hälfte unseres Reiches an Rebellen.



VON VORNE | Ja, es war unsere Schuld. Die Hojos wurden vernichtend geschlagen. Wir starten mit dem Date-Klan erneut durch. Dieses Mal achten wir akribisch auf alle Details und feiern Erfolge.

ALTERSFREIGABE



Das Spiel hat eine Altersfreigabe ab 12 Jahren erhalten. In den Schlachten bleiben Gefallene liegen, es sind Sterbeanimationen zu sehen. Virtuelles Blut fließt nicht. Die strategische Komponente steht im Vordergrund.

SPRACHE

Die deutsche Sprachausgabe geht voll in Ordnung und leistet sich keine Fehler. Die englische Version bietet Sprecher mit asiatischem Akzent, was für ein wenig mehr Atmosphäre sorgt.

MEHRSPIELER-MODI

Koop-Kampagne, Versus-Kampagne, Avatar-System, Klan-Wettbewerb, Shogun-Leaderboard, Drop-in-Schlachten und klassische Gefechte.

HARDWARE

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (XP)/2 GB (Vista/Win 7)
Empfehlenswert: Core i5-760/Phenom II X4 965, Geforce GTX 560/Radeon HD 5870/6950, 4 GB RAM (XP/Vista/Win 7)

KOPIERSCHUTZ

Sie müssen **Shogun 2** zwingend an einen Steam-Account binden. Danach ist das Spielen ohne DVD im Laufwerk möglich. Über sonstige Kopierschutzmaßnahmen schweigt der Hersteller.

TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine Steam-Version von **Shogun 2**. An dieser werkeln die Entwickler aber noch bis zur entgültigen Veröffentlichung, sodass einige Ungereimtheiten bis dahin behoben sein könnten. Zu Abstürzen kam es nur ein einziges Mal.

Pro und Contra

- \+ Glaubwürdige und sehr authentische Spielwelt, die das Japan des 16. Jahrhunderts perfekt einfängt
- \+ Beeindruckende, opulente Schlachten, die grafisch ihresgleichen suchen
- \+ Enorme taktische Tiefe in den Gefechten
- \+ Die neuen Spezialeinheiten sorgen für Abwechslung auf der Kampagnenkarte und erlauben kreatives Vorgehen.
- \+ Rollenspielelemente wie der Talentbaum für Generäle erhöhen den Spielspaß.
- \+ Spielspaß für Monate dank Koop-, Versus- und Avatar-Modus
- \+ Die neuen Burgenschlachten machen dank vielfältiger taktischer Möglichkeiten einen Haufen Spaß.
- \+ Die sogenannten Dilemmas zwingen Sie immer wieder zu wichtigen Entscheidungen
- − Die Steuerung, vor allem das Platzieren der Einheiten, zickt auf manchen Karten.
- − Die KI ist weder auf der Kampagnenkarte noch in den Schlachten perfekt und macht immer wieder dumme Fehler
- − Anfangs schwer zu durchschauendes Wirtschaftssystem, das schon mal komplett zusammenbrechen kann
- − Leichter Nachbesserungsbedarf beim Paniksystem: Soldaten flüchten zu schnell
- − Seegefechte spielen sich chaotisch und sind spielerisch kaum von Belang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**



DIE RÜCKKEHR DER BLUTRABEN | Eine der sechs Kampagnen beschäftigt sich mit der Fortführung der bisherigen Story. Ihr Held in **Retribution** ist der aus **Chaos Rising** bekannte Apollo Diomedes (Dritter von links).

UNLOGISCH | Durch das Level-Recycling kommt es zu seltsamen Aufeinandertreffen. Hier hindern unsere Orks rebellische Artgenossen daran, mit einem Konvoi das Weite zu suchen.

Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution

Von: Wolfgang Fischer

Sechs spielbare Fraktionen, größere Armeen und vereinfachtes Gameplay: Das zweite Add-on krempelt Dawn of War 2 um.

Genau ein Jahr ließ Entwickler Relic **Warhammer 40k**-Fans auf das zweite Add-on zu **Dawn of War 2** warten. Wie schon das Hauptspiel und die erste Erweiterung **Chaos Rising** bietet auch **Retribution** die gewohnt gute Mischung aus Action-Rollenspiel und Strategie. Sie spielen diesmal aber nicht mehr nur aufseiten der heldenhaften Space Marines. **Retribution** erlaubt Ihnen, die Solokampagne aus Sicht von sechs Fraktionen zu erleben!

Die Story von Retribution, das wie schon das erste Add-on selbstständig lauffähig ist und das Hauptspiel **DoW 2** nicht benötigt, spielt zehn Jahre nach den Ereignissen von **Chaos Rising**. Die Blood Raven Space Marines haben erst den Subsektor Aurelia vor den insektoiden Tyraniden gerettet und danach den teuflischen Anhängern des Chaos Einhalt geboten. Ein kurzes Introvideo frischt die Erinnerungen von Fans auf und wirft bei Serien-Neueinsteigern eine Menge Fragen auf.

Aber keine Angst: Selbst wenn Sie keines der Vorgängerspiele gezockt haben, können Sie **Retribution** problemlos durchspielen. Sie müssen sich aber damit abfinden, dass Sie von der mit alten Bekannten und Anspielungen auf vergangene Ereignisse gespickten Story wenig verstehen werden.

Konnte man bei **Chaos Rising** noch einen Spielstand aus der vollendeten Kampagne des Hauptspiels importieren, so ist dies diesmal nicht möglich. Die Blood Ravens sind zwar eine der sechs spielbaren Fraktionen, Sie starten aber auch bei diesen mit neuen Helden auf Stufe null. Haben Sie sich für eines der Völker entschieden, starten Sie in die erste Mission, die hauptsächlich dazu dient, Sie mit den neuen Spielmechaniken von **Retribution** vertraut zu machen. Für komplette Neueinsteiger gibt es zudem ein Tutorial, das die wichtigsten Grundlagen in Sachen Steuerung und Interaktion mit der Umwelt erklärt.

Im Verlauf der ersten Mission wird klar, dass es sich bei **Retribution** um ein **Dawn of War 2** der Marke „light“ handelt. Das Spiel ist weniger komplex, die Kämpfe sind leichter als in den Vorgängern und auf schnelle Action ausgelegt. Sie führen jetzt nicht nur ein Team aus vier Spezialisten (inklusive Unterstützung) ins Feld, sondern eine kleine Armee. Während einer Mission dürfen Sie beständig neue Truppen nachkaufen, vorausgesetzt, Sie verfügen über die entsprechenden Ressourcen. Diese erhalten Sie in **Retribution**, wenn Sie Versorgungskisten plündern, Feinde ausschalten oder strategisch wichtige Punkte einnehmen. Relic hat das Ressourcen-System zudem stark vereinfacht und unterscheidet nur noch zwischen Anforderungs- und Energiepunkten. Damit können Sie, wie bereits erwähnt, neue Einheiten kaufen oder bestehende für die Dauer dieser Mission aufwerten. Im Laufe der Kampagne kommen ständig neue Truppentypen hinzu. Wie groß Ihre Streitmacht maximal sein darf, hängt vom Populations-

SO FUNKTIONIERT DER ÜBERARBEITETE ROLLENSPIELPART

Wie der Actionteil von Retribution wurde auch die Charakterentwicklung deutlich vereinfacht.

Nur noch drei statt vier Talentbäumen, weniger Fähigkeiten, keine Korruptionsbewertung, weniger Ausrüstung: Im Vergleich zu den Vorgängern sieht der Rollenspielpart vergleichsweise mager aus. Die Änderungen im Überblick:

HELDEN-ÜBERSICHT | In den beiden Vorgängern mussten Sie sich für vier von sechs (bzw. sieben in **Chaos Rising**) Helden entscheiden, die Sie in die nächste Mission mitnehmen. Diesmal gibt es nur noch vier feste Helden (einzige Ausnahme bilden die Tyraniden, wo der Brutlord ein Solo gibt), die Sie lediglich vor Beginn der Mission durch einen ganzen Trupp derselben Einheitsart ersetzen. Dies hat den Vorteil, dass Ihr Populationswert steigt und Sie insgesamt mehr Truppen ins Feld führen dürfen.

DAS INVENTAR | Hier sehen Sie wie gewohnt, welche Gegenstände Sie zur Verfügung haben, um Ihre Helden auszustatten. Im Vergleich zu den Vorgängern finden Sie in Missionen deutlich weniger Ausrüstungsteile.

DIE AUSRÜSTUNG | Ihr Held startet mit coolen epischen Items, der Rest Ihres Teams muss mühevoll ausgestattet werden. Da Sie allgemein weniger Ausrüstungsgegenstände bekommen, sind sinnvolle Upgrades eher selten. Relic hat den Sammel- und Ausprobierfaktor bei Gegenständen, der viel vom Reiz der Vorgänger ausgemacht hat, praktisch auf null reduziert.

VEREINFACHTE TALENTBÄUME | Bei **Retribution** stehen Ihnen deutlich weniger Fähigkeiten zur Verfügung. Pro Level verteilen Sie einen Talentpunkt und da Sie maximal Level 10 erreichen können, müssen Sie sich genau überlegen, welche Fertigkeiten Sie wirklich benötigen. Die Korruptionswertung, über die Sie noch in **Chaos Rising** zusätzliche Talente bekommen konnten, gibt es in **Retribution** nicht mehr.

wert ab. Sie können diesen durch Einnahme bestimmter strategisch wichtiger Gebäude für die Dauer der jeweiligen Mission erhöhen.

Die Missionen in Retribution unterscheiden sich nicht gravierend von den Aufträgen in den Vorgängerspielen. Sie steuern Ihren Heldentrupp über die Karte, erledigen Gegner in Dutzenden und erfüllen das jeweilige Missionsziel. Die Aufträge fallen in der Regel einen Tick kürzer aus, die Einnahme von strategisch wichtigen Gebäuden oder Orten spielt eine größere Rolle und Ihre taktischen Möglichkeiten sind etwas eingeschränkter. Das liegt daran, dass Ihre Truppen über weniger Spezialfähigkeiten verfügen, aber dazu später mehr. Außerdem ist (auf den drei unteren Schwierigkeitsgraden) strategisches Vorgehen nicht mehr zwingend notwendig, um die stark geskripteten Aufträge zu erledigen. Wer abseits der primären Missionsziele auch sekundäre erledigt, erhält zusätzliche Erfahrungspunkte oder Ressourcen. Moralische Entscheidungen, wie man sie aus **Chaos Rising** kennt, gibt es in **Retribution** nicht. Die Solokampagne umfasst zwölf Einzelaufträge, optionale mitgezählt, die selbst ungeübte Spieler in unter zehn Stunden bewältigen sollten. Der Wiederspielwert ist trotz der sechs Völker erschreckend gering, denn die Missionsstrukturen und -abläufe sind bei jeder Fraktion identisch. Sogar die Levels sind zu 100 Prozent recycelt. Lediglich fraktionsspezifische Gegenstände oder Belohnungen, verfügbare Fähigkeiten und natürlich die jeweilige Story sind anders.

Zwischen zwei Missionen kommt der Rollenspielaspekt der **Dawn of War**-Reihe zum Tragen, der bei den Vorgängern erheblich zum Spielspaß beitrug. Auch hier hat Relic bei **Retribution** Umfang und Komplexität deutlich zurückgefahren. Ihre Helden erlernen nun bei jedem Levelaufstieg ein neues Talent. Da es drei Talentbäume mit jeweils fünf Fertigkeiten gibt und die erreichbare Maximalstufe für Ihre Charaktere 10 beträgt, müssen Sie sich gut überlegen, wo Sie Punkte investieren. Wie gewohnt statten Sie im Charakterbildschirm die Helden mit Ausrüstungsgegenständen aus, die Sie als Missionsbelohnung erhalten haben oder im Laufe des letzten Abschnitts gefunden haben. Auch hier hat Relic gewaltig mit dem Rotstift gewütet: Anzahl und Wertigkeit der verfügbaren Gegenstände ist im Vergleich zu den Vorgängern deutlich geringer und Motivationsschübe der Marke „WOW, ich hab eine epische Knochensäge gefunden. Mal sehen, was die kann!“ sind viel zu selten.

Grafik, Sprachausgabe und Sound von **Retribution** sind auf dem gleichen hohen Niveau wie bei den Vorgängern. Wie gut die deutsche Synchro ist, ließ sich anhand unserer englischen Testfassung natürlich nicht sagen. Ebenfalls nicht adäquat zu testen war der Mehrspielerpart des Spiels. ❑



STREITMACHT | Anders als in den Vorgängern ziehen Sie mit deutlich mehr Einheiten in die Schlacht.



MEINE MEINUNG |

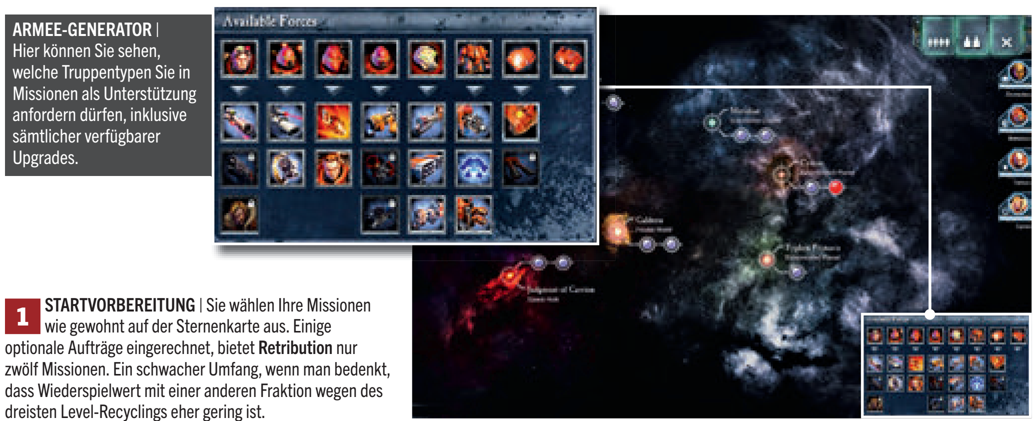
Wolfgang Fischer



„Für Fans der Vorgänger zu simpel.“

So schön es ist, mal nicht nur die Blood Ravens durch die Gegend zu scheuchen: Ich hatte mir von **Retribution** deutlich mehr erwartet. Die Levels der Einzelkampagne sind bei jeder Fraktion identisch, nur die Geschichte, die verfügbaren Items und die Beteiligten ändern sich. Schwach! Auch die Spieldauer fällt mit etwa 6–8 Stunden (für erfahrene Spieler) pro Solokampagne ziemlich gering aus. Über die Entschlackung des Gameplays kann man durchaus geteilter Meinung sein. Mir ist **Retribution** mit dem **Dawn of War 2**-Light-Gameplay insgesamt zu anspruchslos und der Rollenspielpart dürfte für meinen Geschmack auch gerne komplexer sein. Andererseits sind die neuen Massenschlachten herrlich dynamisch und schön inszeniert. **Retribution** ist ein Kompromiss, der funktioniert, aber nicht so fasziniert wie die komplexeren Vorgänger.

ARMEE-GENERATOR | Hier können Sie sehen, welche Truppentypen Sie in Missionen als Unterstützung anfordern dürfen, inklusive sämtlicher verfügbarer Upgrades.



1 **STARTVORBEREITUNG** | Sie wählen Ihre Missionen wie gewohnt auf der Sternenkarte aus. Einige optionale Aufträge eingerechnet, bietet **Retribution** nur zwölf Missionen. Ein schwacher Umfang, wenn man bedenkt, dass Wiederspielwert mit einer anderen Fraktion wegen des dreisten Level-Recyclings eher gering ist.

Motivationskurve

Testversion: Englische Testversion | Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

STUNDEN 0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10 – 12 – 14 – 16

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

MOTIVIEREND | Die Blood-Ravens-Kampagne setzt die Story aus **Chaos Rising** fort. Dadurch werden sogar mittelprächtige Missionen interessant.

FRÜHZEITIGES ENDE | Nach nur sieben Stunde liegt der Endboss im Staub. Der Kampf an sich war aber gut.

ALLES AUF ANFANG | Kurz nach dem Start der Tyraniden-Kampagne wird klar: Die Levels unterscheiden sich nicht vom Space-Marine-Pendant.

81 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



2 **PANZERKNACKERBANDE** | Der Boss-Kampf gegen den orkischen Kampfpanzer mit dem unscheinbaren Namen „Daisy" macht Laune und erfordert ein wenig taktisches Geschick.



3 **LEVEL-RECYCLING** | Wie in **Chaos Rising** besuchen Sie das Raumschiff Gericht der Kadaver und absolvieren dort zwei Missionen. Hier bekommen Sie es mit Tyraniden und Orks zu tun.

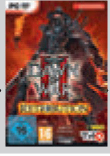


4 **ALTE BEKANNTE** | In der Chaos Marine-Kampagne übernehmen Sie die Kontrolle des Verräters Eliphas (bekannt aus **Chaos Rising**). In der ersten Mission kommt es zum Showdown mit dem Blood-Raven-Champion Davian Thule. Wir verraten nicht, wie der Kampf ausgeht.



5 **ALLEINGANG** | Die Tyraniden-Kampagne unterscheidet sich von den anderen. Hier steuern Sie nur eine Heldeneinheit (den Brutlord) und dürfen auch nur diesen mit neuen Gegenständen und Fähigkeiten ausstatten. Dafür dürfen Sie hier noch mehr Truppen in die Schlacht mitnehmen.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION



Ca. € 30,-
1. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: THQ
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um **Retribution** spielen zu können, benötigen Sie einen Online-Account bei Games for Windows Live sowie Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atmosphärischer Grafikstil mit leichten Verbesserungen zu den Vorgängern
Sound: Wummernder Schlachtenlärm mit guter englischer Sprachausgabe
Steuerung: Leicht erlernbare, auf Mehrspielergefechte ausgelegte Maus-Tastatur-Steuerung mit vielen Tastenkürzeln

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Letzter Widerstand (Koop), Frei für alle, Frei für alle (Team), Vernichtung, Siegespunktkontrolle
Zahl der Spieler: 2 bis 6

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3,2 GHz, 1 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM, Geforce 6600 GT/Ati X1600
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Athlon 64 X2 4400+/Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM (4GB für Win7), Geforce 7800 GT/Ati X1900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Fraktionen aus **Retribution** gehen nicht gerade zimperlich miteinander um. Blut spritzt in Kämpfen, es gibt Tötungssequenzen. Das Geschehen ist aber übertrieben und comichaft dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir erhielten von THQ eine englische Testfassung. Die Einzelspielerkampagne war voll spielbar, nur der Mehrspielermodus war aus Mangel an menschlichen Mitspielern nicht testbar. Es kam zu drei Abstürzen.

PRO UND CONTRA

- + Sechs spielbare Fraktionen im Solomodus mit eigener Storyline
- + Neue Mehrspielerfraktion: Imperiale Armee
- + Größere Streitmacht mit anpassbaren Truppentypen
- − Deutlich vereinfachtes Gameplay, das weniger fordert
- − Geringere Talentvielfalt
- − Weniger Ausrüstungegenstände
- − Sehr kurze Solokampagne mit nur zwölf Missionen
- − Störendes Levelrecycling in der Solokamapagne

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

POLIZEILICH GESUCHT | Konfrontationen mit dem Gesetz lassen sich eigentlich nur absichtlich provozieren und verlaufen trotz Straßensperren, EMPs und Helikoptereinsatz eher unspannend.

Test Drive Unlimited 2



Von: Christoph Schuster

Der Name ist Programm, hier wartet tatsächlich ein Test Drive ohne Limit – aber bleibt da noch Platz für Fahrspaß?

Eines direkt vorweg: Der Fokus von **Test Drive Unlimited 2** liegt auf dem Mehrspielerteil. Dieser ließ sich bei Redaktionsschluss noch nicht abschließend beurteilen, erst mit der nötigen Spielerzahl kann sich zeigen, ob sich das Konzept des MMO-Rennspiels in der zweiten Runde bewährt und ob die Server stabil laufen. Deshalb bezieht sich unsere Wertung unter diesem Artikel auf die Einzelspielerfahrung. Allerdings lassen sich natürlich diverse Rückschlüsse auf den Mehrspielerspaß ziehen, da sich grundlegende Elemente wie Grafik, Steuerung und Fahrverhalten dort nicht verändern.

Damit kommen wir direkt zu den großen Kritikpunkten. Test Drive Unlimited 2 nutzt denselben Grafikmotor wie das Debüt. Zwar sieht Teil 2 besser aus als sein Vorgänger, allerdings kann es in keinster Weise mit der Konkurrenz Marke **NfS: Shift** oder **Dirt 2** mithalten – die beide bereits 2009 erschienen! Die Enttäuschung zieht sich weiter durch sämtliche Aspekte der Präsentation: Der Soundkulisse fehlt es an Wucht, die Synchronisierung erinnert mit hohen Piepsstimmen an Streiche mit Heliumluftballons und die Zwischensequenzen sind jenseits von Gut und Böse – was umso nerviger ist, da sie sich meist nicht abbrechen lassen.

Nun hängt die Qualität eines Rennspiels natürlich kaum von der Handlung oder deren Präsentation ab. Selbst die veraltete Technik ließe sich angesichts grenzenlosen Fahrspaßes verschmerzen. Und zumindest das „Grenzenlos" trifft auf **TDU 2** zu wie auf kaum einen anderen Titel: Sie starten auf der Partyinsel Ibiza, bevor sie ab Fahrerlevel 10 auch die aus dem Vorgänger bekannte Hawaii-Insel O'ahu beflitzen dürfen. Damit liefert Teil 2 über 3.000 Kilometer befahrbare Strecken, knapp ein Drittel davon offroad. Mit rund 100 Originalboliden und zahlreichen Rennevents gibt es beim Umfang also nichts zu meckern.



1 **LACKSCHADEN** | Die optischen Auswirkungen von Schäden halten sich in Grenzen – spielerische gibt es überhaupt nicht.

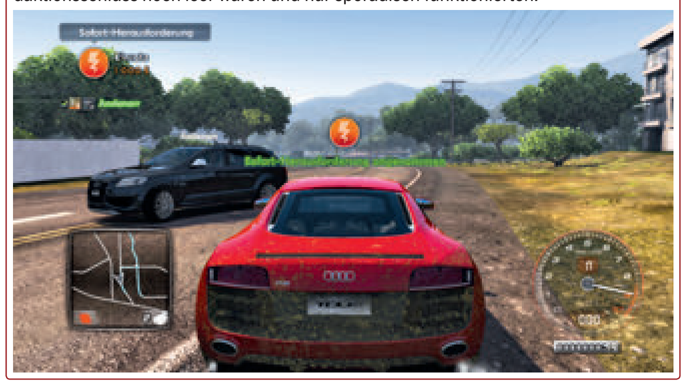


2 **DRECKSPATZ** | Abseits der Straßen pflügen Sie sich mit SUVs durch den Matsch, Rallyespaß kommt dabei aufgrund der Fahrphysik kaum auf.

DER MEHRSPIELERMODUS

Während Test Drive Unlimited 2 als Soloabenteuer auf ganzer Linie enttäuscht, verdient es sich vielleicht online seine Existenzberechtigung.

So wartet Eden Games im Onlineteil mit den innovativen Modi auf, die wir in den Standardmeisterschaften vermissten. Besonders die Koop-Rennen sind gelungen, in welchen beispielsweise nur ein Anführer die Checkpoints des Rennens sieht und somit seine nachfolgenden Kumpels geschickt lotsen muss. Oder aber der Abstandsmodus, in welchem die Kombattanten untereinander einen vorgegebenen Abstand einhalten müssen. Obendrein kommt natürlich die Sims-Komponente deutlich besser zum tragen. So laden Sie andere Spieler in Ihre pompöse Villa ein oder treffen sich in speziellen, offline unzugänglichen Nachtclubs. Eine finale Wertung über diesen Teil des Spiels erfahren Sie in einem Mehrspielernachtest, da die **TDU 2**-Server zum Redaktionsschluss noch leer waren und nur sporadisch funktionierten.



MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster



„Die Prioritäten völlig falsch gesetzt!"

Rennsport bedeutet normalerweise Adrenalinausstoß und volle Konzentration. Wenn ein Tester bei einem Rennspiel also mehrmals beinahe einnickt, lässt das bereits gewisse Rückschlüsse darauf zu, ob die Umsetzung der Faszination Autorennen gelungen ist. **Test Drive Unlimited 2** macht an dieser Stelle eine Menge falsch: Die völlig veraltete Technik, die grauenhaften Zwischensequenzen, die oftmals umständliche Menüführung, die schlechte bis nicht vorhandene Einbindung der Onlinemodi ins Solospiel oder auch die ewigen Fahrtzeiten zwischen einzelnen Meisterschaften. Am schwersten wiegt aber wohl das Problem, dass die Rennen selbst einfach keinen Spaß machen – doof für ein Rennspiel …

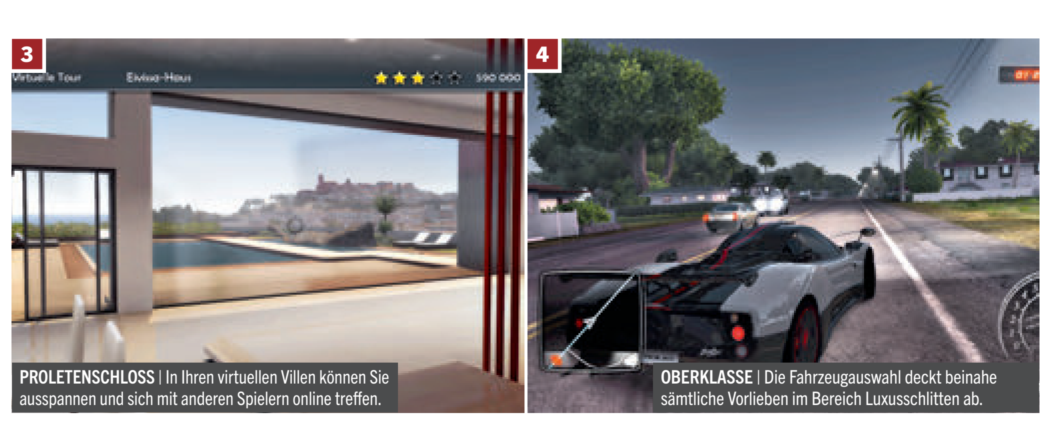
Eben diese Maßlosigkeit wird TDU 2 aber zum Verhängnis, denn der gigantischste Umfang bringt letzten Endes nichts, wenn der Spaß dabei auf der Strecke bleibt. Für das Fahrverhalten stehen zwar drei Einstellmöglichkeiten bereit, diese unterscheiden sich aber zu wenig und können weder Arcade-Raser noch Simulationsfans zufriedenstellen. Die Fahrphysik ist weder realistisch noch spaßig flott.

Ebenfalls enttäuschend fällt das Schadensmodell aus. Auswirkungen auf das Fahrverhalten suchen Sie vergebens und auch die optischen Resultate eines Crashs gehen selten über Lackkratzer hinaus. Zu allem Überfluss besitzen die Zivilfahrzeuge, die als Mischung aus Deko und Hindernis über die Inseln gurken, eine bessere Schadensdarstellung als die eigentlichen Rennteilnehmer. Anno 2011 schlicht lächerlich!

Dass sich auf diesem Fundament nicht unbedingt eine Ausnahmeraserei aufbauen lässt, dürfte selbst Laien klar sein. Wie fahrlässig die Entwickler mit ihrem Ausgangsmaterial umgehen, verwundert aufgrund der 15 Jahre Rennspielerfahrung aber doch. Die KI lässt sich bestenfalls als mau bezeichnen, allein das nicht vorhandene Balancing könnte Sie in fordernde Situationen bringen. Trotz Unterteilung in diverse Fahrzeugklassen sind die Unterschiede zwischen den Boliden frappierend, über Sieg oder Misserfolg entscheidet also nicht das fahrerische Können, sondern die Wahl des fahrbaren Untersatzes.

Obendrein fallen die Strecken schlicht langweilig aus, besitzen keinerlei Charme oder Charakter, was der offenen Spielwelt geschuldet ist. Diese würde sich wiederum hervorragend für verzweigte Hetzjagden à la **Burnout Paradise** eignen, doch Eden Games steckt die Checkpoints bewusst so knapp, dass keinerlei Freiheit bei der Wahl des Weges bleibt. Die unkreative Auswahl an Rennmodi bringt das Fass letztlich zum Überlaufen. Dabei verbauen die Entwickler tatsächlich einige nette Ideen, verstecken diese aber in optionalen Nebenmissionen oder Spielmodi, die nur mit Onlineanbindung funktionieren.

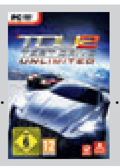
Zu schlechter Letzt verfügt **TDU 2** zwar über ein Schnellreisesystem, das gilt jedoch nur für bereits erkundete Orte. In langweilender Regelmäßigkeit müssen Sie also Dutzende Kilometer durch die unattraktive Pampa gurken, um zum nächsten Rennevent zu gelangen. Im Solomodus enttäuscht **Test Drive Unlimited 2** auf ganzer Linie, lediglich für die Mehrspielerduelle stehen die Aussichten etwas besser. ❑



3 — **PROLETENSCHLOSS** | In Ihren virtuellen Villen können Sie ausspannen und sich mit anderen Spielern online treffen.

4 — **OBERKLASSE** | Die Fahrzeugauswahl deckt beinahe sämtliche Vorlieben im Bereich Luxusschlitten ab.

TEST DRIVE UNLIMITED 2



Ca. € 45,-
11. Februar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Eden Games
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Spielwelt ist riesig, aber unspektakulär, die Grafik veraltet. Cockpits sehen größtenteils gut aus, die Außenansicht kann da nicht mithalten. Größter Kritikpunkt sind aber die detailarmen Umgebungsgrafiken.
Sound: Die Motoren klingen mittelmäßig, es fehlt an Druck und Tiefe. Die Synchronisation ist grauenhaft.
Steuerung: Unser Lenkrad wurde nicht erkannt, funktionierte aber nach manueller Konfiguration. Die Menüführung ist oft unkomfortabel.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei riesige, frei befahrbare Inseln und einige zusätzliche Modi – der Fokus von **Test Drive Unlimited 2** liegt auf dem Onlinespiel.
Zahl der Spieler: 8 (in den Rennen)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

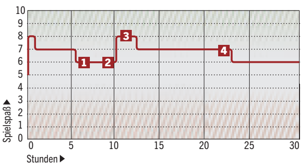
Minimum: 2,2 GHz Core 2 Duo; 2 GB RAM; Windows XP / Vista / 7
Empfehlenswert: 3 GHz Dual-Core; 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Als Rennspiel in einer offenen, realitätsnahen Spielwelt dient **TDU 2** natürlich nicht gerade als Vorbild für ein sicheres Fahrverhalten. Abgesehen davon ist es aber völlig unbedenklich für Jugendliche.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



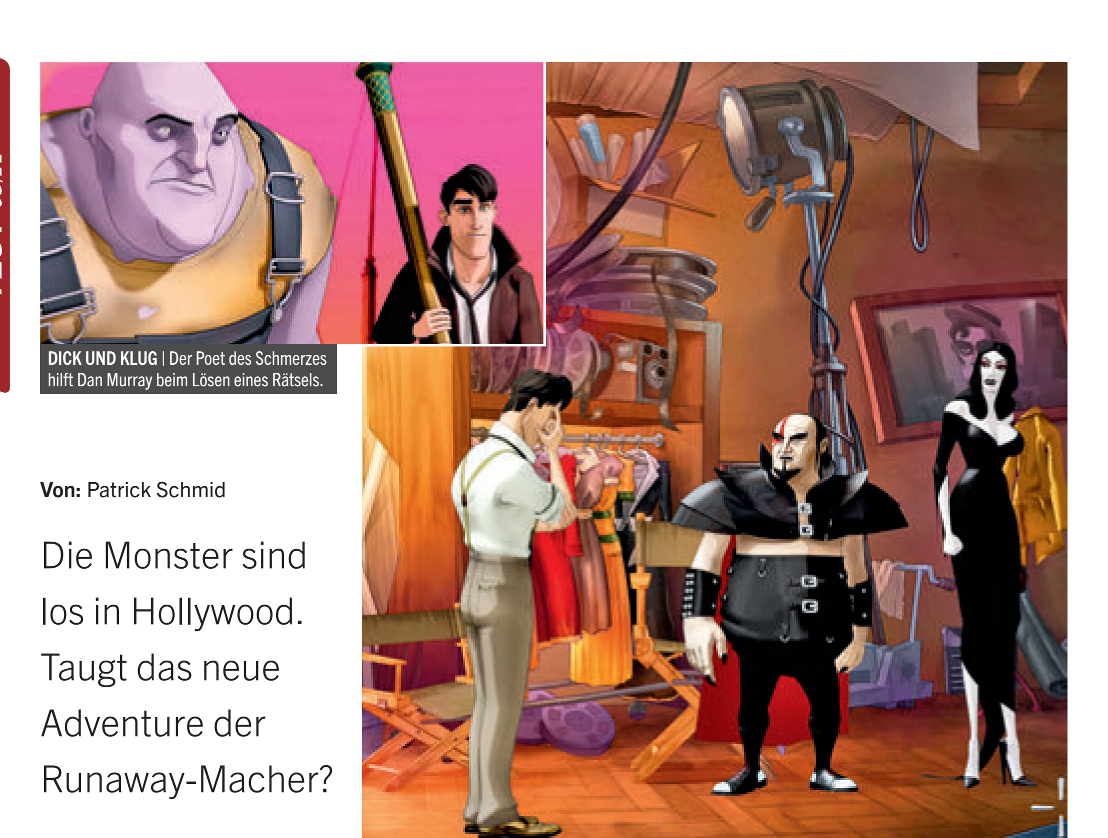
Wir erlebten keine Abstürze und kaum Bugs. Über die Serverstabilität lässt sich allerdings noch nicht urteilen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gewaltiger Umfang
- ➕ Viel nettes Drumherum (Villen etc.)
- ➕ Onlinemodus interessant
- ➖ Technisch völlig veraltet
- ➖ Träge Fahrphysik
- ➖ Oft ewige Fahrzeit zwischen Events
- ➖ Langweilige, eintönige Wettbewerbe
- ➖ Schlechte KI, mieses Balancing
- ➖ Viele Modi funktionieren nur online

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**



DICK UND KLUG | Der Poet des Schmerzes hilft Dan Murray beim Lösen eines Rätsels.

NACHDENKLICH | Hier wollen zwei Monster-Schauspieler davon überzeugt werden, für Sie zu arbeiten.

Von: Patrick Schmid

Die Monster sind los in Hollywood. Taugt das neue Adventure der Runaway-Macher?

The Next Big Thing

Wir befinden uns mitten in den 50er-Jahren in einem alternativen Hollywood. Das Horrorfilm-Geschäft boomt, nicht zuletzt, weil die gruseligen Filmmonster von tatsächlichen Monstern dargestellt werden, die in Los Angeles Seite an Seite mit den Menschen leben. Aber auch das Grusel-Filmgeschäft hat seine Schattenseiten …

Genauso skurril wie die Story kommen auch die Charaktere von **The Next Big Thing** daher. Als Spieler schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen der ein wenig verrückten Journalistin Liz Allaire und des gut aussehenden Sportreporters Dan Murray. Die beiden haben jedoch ein Problem: Sie können sich überhaupt nicht ausstehen, was im Spielverlauf natürlich für zahlreiche bissige, aber auch witzige Dialoge sorgt. Viel verrückter als die beiden Protagonisten sind jedoch die zahlreichen Monster, denen Sie im Laufe der Story begegnen und die beinahe allesamt bekannten Horrorfilmen entsprungen zu sein scheinen, wie zum Beispiel der insektoide Wissenschaftler Doktor Fly, der Frankenstein-Verschnitt Big Albert oder der an Quasimodo erinnernde „Poet des Schmerzes". Die Handlung wird maßgeblich von diesen Figuren und ihren witzigen Dialogen getragen und natürlich darf bei einer solchen Story auch der eine oder andere ironische Seitenhieb in Richtung Hollywood nicht fehlen. Ansonsten findet man aber nur eine eher unspektakuläre Verschwörungsgeschichte, die man nach der sehr kurzen Spielzeit von knapp sechs Stunden schnell wieder vergessen hat.

Handwerklich kann **The Next Big Thing**, wie alle bisherigen Pendulo-Adventures, absolut überzeugen: Das Inventar ist übersichtlich und die Komfort-Funktionen wie Hotspot-Anzeige oder die nett gemachte Ingame-Hilfe sind gut eingebunden. Die Rätsel sind – bis auf ganz wenige Ausnahmen – durch die Bank fair und fast immer logisch, wenn auch meistens zu einfach. Zwar dürfen Sie zu Beginn des Spiels einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen, diese schalten aber lediglich die oben genannten Komfort-Funktionen aus, inhaltlich ändert sich nichts.

Technisch gibt es nichts zu meckern, die Comic-Grafik ist hübsch und passt zum Stil des Spiels und auch die Animationen der Charaktere können überzeugen. ❑

MEINE MEINUNG |

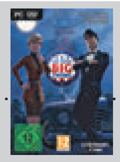
Patrick Schmid



„Kein Blockbuster, aber ein gutes Adventure"

Das Setting von **The Next Big Thing** hat mich sofort begeistert, ich mag Spiele, die etwas Neues ausprobieren. Leider geht diese Innovation aber nicht auf das Gameplay und die Handlung über. Die Rätsel sind zwar logisch, aber meist wenig fordernd und wenn ich schon zwei Protagonisten in einem Adventure habe, warum dürfen diese dann nie miteinander interagieren? Hier wurde einiges an Potenzial verschenkt! Und auch die Spielzeit fällt leider wieder ähnlich kurz aus wie beim letzten **Runaway**-Teil. Trotzdem bleibt **The Next Big Thing** ein gutes und humorvolles Adventure und hat mich besser unterhalten als so mancher Hollywood-Streifen.

THE NEXT BIG THING



Ca. € 30,-
4. Februar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Pendulo Studios
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Die DVD muss sich zum Spielen im Laufwerk befinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Charaktermodelle, realitätsnahe Animationen und passende Grafik im Comic-Stil
Sound: Tolle Synchronsprecher und schöne Hintergrund-Musik sorgen für eine gelungene Atmosphäre.
Steuerung: Sie steuern Ihre Charaktere mit der Maus. Per Tastatur rufen Sie das Menü, die Hilfe oder die Hotspot-Anzeige auf.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

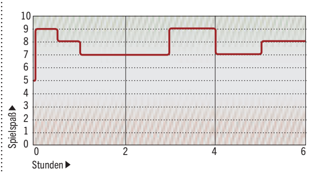
Minimum: 1,7 GHz; 512 MB RAM (1.024 unter Vista/Win7); 128 MB DX9-kompatible Grafikkarte; Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Bis auf die eine oder andere anzügliche Bemerkung ist das Spiel absolut jugendfrei. Gewaltdarstellung ist nicht vorhanden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Promo-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



In unserer Promo-Version gab es eine zufällig entdeckte und nicht spielrelevante Handlung, die einen reproduzierbaren Absturz auslöste. Ansonsten lief das Spiel fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche Comic-Grafik
- ➕ Witziges Setting
- ➕ Skurrile Charaktere
- ➕ Gelungenes Hilfesystem
- ➕ Nette Aufgabenliste
- ➕ Übersichtliches Inventar
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade wählbar
- ➕ Meist gelungene Rätsel …
- ➖ … mit einigen wenigen Logik-Aussetzern
- ➖ Trotz drei Schwierigkeitsgraden zu einfach
- ➖ Kurze Spieldauer
- ➖ Zwischensequenzen enden gelegentlich zu abrupt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Von: Wolfgang Fischer

Bauen Sie ein Transportnetzwerk für Stadt, Land und Fluss!



PROBLEMZONEN | Mit dem Diagnose-Tool können Sie schnell besonders stark befahrene Streckenabschnitte ausmachen.

STAU-PROBLEM | Ist die Verkehrsanbindung einer Haltestelle nicht optimal geplant, bilden sich lange Fahrgastschlangen und die Leute sind unzufrieden.

Cities in Motion

Vier Städte, verschiedene Epochen, immer dieselbe Mission: Errichten Sie ein Transportunternehmen, das den anspruchsvollen Anforderungen der jeweiligen Ära in Berlin, Wien, Amsterdam und Helsinki genügt und ganz nebenbei noch Gewinn abwirft.

Eine monumentale Aufgabe, auf die Sie das Tutorial nur unzureichend vorbereitet. Dabei beginnt alles so einfach und logisch in der übersichtlichen Übungsstadt Tutorial Town. Sie machen sich mit der Steuerung vertraut, richten eine kleine Buslinie ein und bauen eine Tramtrasse mit ein paar Haltestellen. Die Krönung Ihres Schaffens stellt eine U-Bahn-Verbindung zwischen Bahnhof und Flughafen des Ministädtchens dar. Den nicht unerheblichen wirtschaftlichen Teil der Transportfirmenführung schneidet das Tutorial lediglich an.

Nicht ahnend, welche tragischen Folgen dieses Versäumnis auf den späteren Spielspaß hat, stürzen wir uns direkt danach in die erste Kampagnenmission: Im Berlin der 20er-/30er-Jahre sollen wir das Personentransportnetzwerk sinnvoll erweitern. Der erste Schock kommt sofort: Berlin ist mal locker 20-mal so groß wie die Tutorial-Siedlung. Dennoch gelingt es uns auf Anhieb, den ersten Auftrag zu erfüllen: Wir verbinden die drei bestehenden Buslinien miteinander. Alle paar Minuten poppen neue Nebenmissionen auf, die man erledigen sollte, um das Ansehen der Firma bei der Bevölkerung zu verbessern oder zusätzliche finanzielle Mittel zu erhalten.

Es kommt schließlich, wie es kommen muss: Das fragile Berliner Straßennetz ist der zusätzlichen Belastung durch Dutzende neuer Busse und Trams nicht gewachsen. Kilometerlange Staus auf den Hauptstraßen, Hunderte unzufriedener Passagiere und tiefrote Bilanzen sind die Folge.

Wir starten die Mission erneut, bemühen uns, sämtliche Fehler des ersten Anlaufs zu vermeiden, und gelangen schließlich zum selben Ergebnis: Der Verkehr kommt zum Erliegen, unsere Firma steht vor dem Bankrott. Wir lassen uns nicht entmutigen, setzen die Ticketpreise hoch und siehe da: Die Verkehrsprobleme bleiben bestehen, aber das Geschäft floriert plötzlich. Praktisch im Vorbeigehen erfüllen wir durch den wirtschaftlichen Erfolg den entscheidenden Auftrag und schaffen so nebenbei die erste Kampagnenmission. Befriedigung oder gar Freude ob dieses Erfolgs mag sich nicht einstellen.

Danach verschlägt es uns nach Amsterdam, wo sich die Aufgaben nicht groß vom Berlin-Debakel unterscheiden. Wieder gelingt es uns ohne besondere Strategie, die Firma finanziell abzusichern, der Verkehr hingegen stockt erneut. Dieses Muster zieht sich vor allem durch die Szenarien, in denen Sie aufgrund des fehlenden technischen Fortschritts auf die Nutzung des Straßennetzes angewiesen sind. Der wirtschaftliche Aspekt des Spiels bleibt aber in allen Epochen gleich obskur. Es gibt keine echten Erfahrungswerte, die bei der Planung helfen und die Diagnosetools offenbaren nur Probleme. Lösungsansätze oder Hilfen suchen Sie in **Cities in Motion** vergebens. ❑

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer



„Berlin, Berlin, wir fahren in Berlin!"

Cities in Motion ist im Kern ein gutes Spiel mit ordentlicher Grafik, das seine Stärken aber zu selten ausspielt und seine Schwächen nur unzureichend kaschieren kann. Es macht anfangs richtig Spaß, Verkehrslinien zu planen und die Städte zu vernetzen. Dabei passiert es aber viel zu schnell, dass man auf Probleme stößt, für die es entweder keine Lösung gibt oder auf die man vom unzureichenden Tutorial nicht vorbereitet wurde.

CITIES IN MOTION



Ca. € 30,-
25. Februar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Colossal Order Ltd.
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch (zum Test lag nur die englische Fassung vor)
Kopierschutz: Online-Aktivierung nötig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmige, ordentlich texturierte Städte mit vielen liebevollen Details und animierten Figuren, aber teilweise störenden Clipping-Fehlern
Sound: Über kurz oder lang nervige Mischung aus Jazzgedudel und Elektronikgeklimper. Die Soundeffekte bestehen hauptsächlich aus Verkehrsrauschen und -geräuschen.
Steuerung: Ordentliches Bau-Interface mit ungenauer Steuerung beim Abriss von nicht benötigten oder versehentlich gebauten Strukturen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

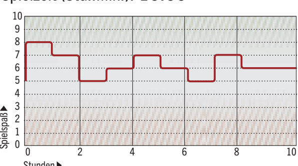
Minimum: P4 mit 2 GHz/Athlon64 2800+, Radeon HD8470/Geforce 8800, 2 GB RAM
Empfehlenswert: P4 mit 3GHz/ Athlon 64 2800+, Radeon HD4870/ Geforce 9800GT, 3 GB RAM (4 GB unter Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Aufbauspiel für Solisten, bei dem zwar mal ein Zug ausfällt, dabei aber niemand zu Schaden kommt. Selbst Verkehrsunfälle gibt es in den simulierten Weltstädten nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.4
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Testversion lag uns nur zum Download vor. Das Spiel lief fehlerfrei, es handelte sich aber um die englische Fassung.

PRO UND CONTRA

- ✚ Hübsch gestaltete, lebendige Städte
- ✚ Viele Nebenaufgaben
- ✚ Umfangreicher Karteneditor
- ✚ Einfacher Auf- und Ausbau von Verkehrsnetzen
- ▬ Unzureichendes Tutorial, das nicht alle spielrelevanten Gameplay-Elemente ordentlich erklärt
- ▬ Schlecht designte Anfangskampagnen
- ▬ Unnütze Diagnosetools

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **63**

Von: Patrick Schmid

In diesem humorigen Action-„Rollenspiel" erschaffen Sie Ihre Zaubersprüche selbst!



EFFEKTHASCHEREI | Wenn Sie von Gegnern umzingelt sind, helfen mächtige Zauber mit Flächenschaden.

Magicka

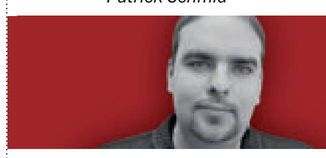
Iso-Perspektive, massenhaft Monster und überall knallige Zauberspruch-Effekte – auf den ersten Blick sieht **Magicka** aus wie ein weiterer **Diablo**-Klon. Der Vergleich mit Blizzards Vorzeige-Action-Rollenspiel hinkt aber ein wenig, denn **Magicka** bietet zwar ein komplett neues Feature, ist ansonsten aber eher ein „Rollenspiel light".

Das größte Novum ist das Magiesystem, das dem Spieler ein völlig freies Kreieren von Zaubersprüchen ermöglicht. Man wählt aus acht verschiedenen Elementen, die auf den Tasten Q bis R und A bis F liegen, und kombiniert diese nach Belieben miteinander. Anschließend löst man den Zauber entweder auf sich selbst (gut für Heilungs- oder Verstärkungssprüche), auf Distanz in Form eines Feuerballs zum Beispiel oder auf die direkte Umgebung aus. Je nachdem welche Elemente man wie kombiniert hat, entstehen dadurch mehr oder weniger mächtige Sprüche. Und gerade dieses Experimentieren hält den Spieler zu Beginn bei der Stange und macht unheimlich viel Spaß. Hat man aber einen mächtigen Spruch gefunden und erlernt, wird das Ausprobieren mit der Zeit deutlich seltener – zumal man während der teils hektischen Gefechte lieber auf bereits vertraute und kampferprobte Sprüche zurückgreift. Trotz dieser bewährten Zauber ist das Spiel an einigen Stellen richtig schwer, was zu großen Teilen auch am unausgewogenen Balancing der Gegner liegt. Häufig kommt es vor, dass man aufgrund eines viel zu heftigen Treffer-Effekts in einen Abgrund geschleudert wird. In Verbindung mit den teilweise mies gesetzten Speicherpunkten kann hier schnell Frust aufkommen.

Auch die Bezeichnung „Rollenspiel" hat **Magicka** nur bedingt verdient, denn gefallene Gegner hinterlassen keinerlei Gegenstände und Ihr Held besitzt nicht einmal ein Inventar. Es gibt zwar neue Stäbe und Schwerter zu finden, da Sie aber immer nur eine Waffe für jede Hand haben dürfen, müssen Sie stets Ihr aktuell benutztes Kampfgerät wegschmeißen. Dennoch ist **Magicka** ein witziges Spiel für zwischendurch, das wegen seines tollen Humors und besonders im Koop-Modus mit bis zu drei Freunden für viele spaßige Spielstunden sorgt. ❑

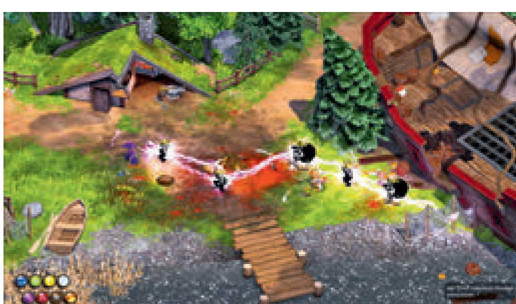
MEINE MEINUNG |

Patrick Schmid



„Auf geht's, Jungs, nur noch ein Level!"

Selten habe ich so viele chaotische Szenen erlebt wie im Koop-Modus von **Magicka**. Doch gerade dieses „kreative Chaos" macht das Spielen mit Freunden so unheimlich spaßig. Jeder experimentiert mit den Zaubersprüchen herum. Wie selbstverständlich trifft und zerlegt man dadurch auch mal die Figuren seiner Kumpels, doch solch kleinere Missgeschicke sind dank des Wiederbelebungszaubers schnell vergeben. Und hat man sich erst mal ein wenig eingespielt, schnetzelt man sich im Nu mit kombinierten Feuer-Blitz-Strahlen durch die Gegnermassen. Wer braucht da noch ein Inventar?

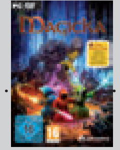


GEWITTER | Wenn viele Gegner in einer Reihe stehen, lassen sich diese komfortabel und effektvoll mit einem Kettenblitz ausschalten.



PRAKTISCH | Mit einem Flammenzauber bringen wir die Eisdecke auf dem Fluss zum Schmelzen. Gut, dass die Feinde nicht schwimmen können!

MAGICKA



Ca. € 10,-
25. Januar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Arrowhead Game Studios
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte, cartoonartige Grafik, die zum Stil des Spiels passt
Sound: Lustige Kauderwelsch-Sprache und gelungene Zauberspruch-Soundeffekte
Steuerung: Wahlweise mit Maus/Tastatur oder Gamepad. Das Spiel ist eindeutig für die Tastatur ausgelegt, weswegen wir von der Gamepad-Steuerung abraten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online zaubern Sie sich mit bis zu drei Mitspielern durch die Kampagne oder den Survival-Modus.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

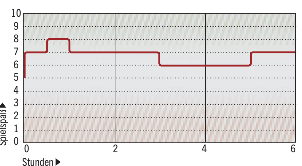
Minimum: Pentium 2,4 GHz oder AMD 3500+; 2 GB RAM; Direct-X-9-kompatible Grafikkarte ab Geforce 8800 oder Ati Radeon X1900; Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Ausgeprägte Gewalt- und Blutdarstellung, Gegner brennen oder zerplatzen, wenn sie von bestimmten Sprüchen getroffen werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Unsere Testversion lief ohne Abstürze, die Mehrspieler-Partien waren weitestgehend ruckelfrei. In einem Level fielen wir aber in ein unsichtbares Loch im Boden.

PRO UND CONTRA

- + Witzige Figuren und Spielidee
- + Besonders im Koop mit Freunden eine Spaßgranate
- + Zahlreiche lustige Anspielungen auf andere Spiele und Filme
- + Coole, selbst generierbare Zauber …
- − … die aber noch nicht ausreichend ausbalanciert sind.
- − Für Solisten auf Dauer zu wenig Abwechslung
- − Frustrierendes Speichersystem

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

Dead Space 2

Zeit zum Gruseln! Die Horrormär von Entwickler Visceral Games geht in die zweite Runde und hat noch mehr Action, eklige Necromorphs und abgehackte Gliedmaßen im Gepäck. Aber reicht das, um den Vorgänger im Einkaufsführer abzulösen?

Die Pro-Argumente

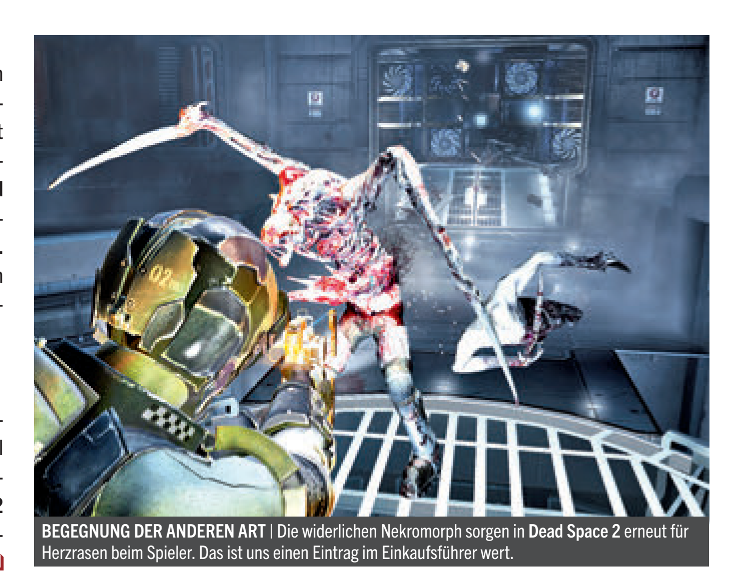
Dead Space 2 enthält Action bis zum Abwinken und lässt den Spieler keine Sekunde zur Ruhe kommen. Dabei haben die Macher aber auch nicht die heftigen Schockmomente vergessen, die schon Teil eins auszeichneten. Da Held Isaac jetzt auch sprechen kann, ist die Atmosphäre noch dichter als im Vorgänger.

Die Contra-Argumente

Wer **Dead Space** gespielt hat, dem kommt im Nachfolger einiges bekannt vor – das Actionspiel setzt kaum auf neue Ideen. Selbst manche Bossgegner recycelt **Dead Space 2** und bietet teils anspruchsloses Schießbuden-Gameplay. Zartbesaitete Gemüter nehmen zudem Anstoß an der deftigen Gewaltdarstellung.

Das Ergebnis

Sieben Redakteure waren der Meinung, dass der Titel den ersten Teil noch übertrumpft. Bei nur einer Gegenstimme ersetzt **Dead Space 2** damit seinen Vorgänger in der Actionliste des Einkaufsführers. ❑



BEGEGNUNG DER ANDEREN ART | Die widerlichen Nekromorph sorgen in **Dead Space 2** erneut für Herzrasen beim Spieler. Das ist uns einen Eintrag im Einkaufsführer wert.

ABGELEHNT

Dragon Age 2

Kann **Dragon Age 2** das epische Rollenspielerlebnis des Vorgängers toppen? Wir haben heiß diskutiert, ob das Abenteuer um den Helden Hawke eine Empfehlung im Einkaufsführer wert ist.

Die Pro-Argumente

PC-Games-Tester Stefan Weiß ist besonders von der mehrere Jahre umspannenden Geschichte, den abwechslungsreichen Aufträgen und den Dialogen zwischen den Gruppenmitgliedern angetan. Ebenfalls top: Mehrstufige Bosskämpfe, tolle Animationen und Zaubereffekte.

Die Contra-Argumente

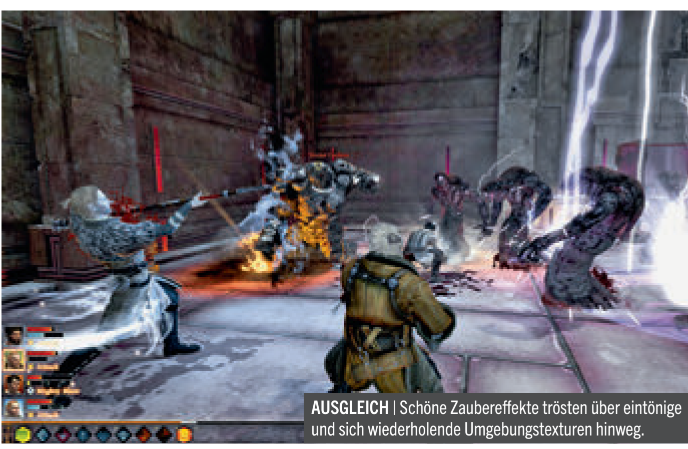
Weniger gut gefällt uns die abgespeckte Komplexität und der Verzicht auf klasssiche Rollenspielelemente: Soziale Talente wie Überreden sind verschwunden, Ausrüstung sowie Charakterentwicklung der Begleiter verlaufen in engen Grenzen und das Kampfsystem schlägt im Vergleich mit Teil eins mehr in Richtung Action aus. Dazu ist die Atmosphäre getrübt: Zu oft benutzt Bioware identische Landschaftsmodule und kulissenhafte Szenerien mit zu leblos wirkenden Figuren.

Das Ergebnis

Alle acht Redakteure entschlossen sich dazu, **Dragon Age 2** den Zugang zum Einkaufsführer zu verwehren – gerade im Vergleich mit dem Vorgänger **Origins** ist zu wenig klassisches Rollenspiel drin. ❑



BODENTURNEN | Die Kämpfe beeindrucken durch geschmeidige Animationen und schicke Spezialangriffe.



AUSGLEICH | Schöne Zaubereffekte trösten über eintönige und sich wiederholende Umgebungstexturen hinweg.

ABGELEHNT

Shogun 2: Total War

Nach über zehn Jahren kehrt die traditionsreiche Strategieserie zu ihren Wurzeln zurück: Wie das Original aus dem Jahr 2000 inszeniert **Shogun 2** Gebietskämpfe zwischen verfeindeten Clans im feudalen Japan. Die Redaktion zückte das Samuraischwert und wägte ab, ob das Spiel in den Einkaufsführer einziehen soll.

Die Pro-Argumente

Bei der Grafik hat Entwickler Creative Assembly noch einmal eine Schippe draufgelegt – die epischen Schlachten an Land, zu See oder am Fuße mächtiger Burganlagen sehen so prächtig aus wie nie zuvor. Aber auch die taktischen Optionen kommen nicht zu kurz, weder in den Gefechten noch auf der Übersichtskarte. Dort gefallen Tester Robert Horn vor allem die nützlichen Spezialeinheiten: Mit Ninjas gegnerische Generäle auszuschalten, macht einen Heidenspaß!

Die Contra-Argumente

Die künstliche Intelligenz der Gegner unterliegt auch im neuesten Teil der Reihe extremen Schwankungen. Beim Schwierigkeitsgrad zieht das Spiel dagegen die Daumenschrauben an; wer sich nicht frühzeitig Gedanken um seine Wirtschaft macht, steht vor dem Bankrott. Dazu kommt die im Vergleich zum weltumspannenden **Empire** kleinere Spielwelt.

Das Ergebnis

Besonders kontrovers wurde diesen Monat das neue Spiel der **Total War**-Reihe diskutiert. Zwar wollten drei Teammitglieder **Shogun 2** einen Editors'-Choice-Award verleihen, doch vier Kollegen sprachen sich (bei einer Enthaltung) dagegen aus. Antrag abgelehnt! ❑

ZIEL VERFEHLT | Obwohl die japanische Schlachtenstrategie gut unterhält, kann sie **Empire** nicht verdrängen.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

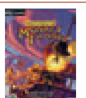
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



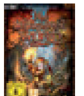
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

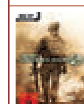
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

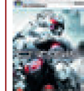
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



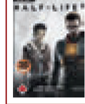
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

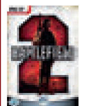


Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

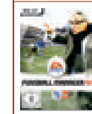
Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



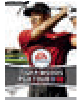
NBA 2K11
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



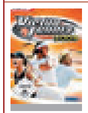
Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90

NEUZUGANG



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



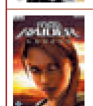
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Peter empfiehlt



Hearts of Iron 3
Getestet in Ausgabe: 10/2009

Da braucht es keinen Screenshot: **Hearts of Iron 3** ist optisches Knäckebrot – staubtrocken und es lässt einen würgen, wenn man es in den falschen Hals bekommt. Doch wer hinter die Fassade aus Tabellen und Zahlen blickt, freut sich über unerreichte Spieltiefe. Mit einer von über 100 Nationen erobern Sie Zug um Zug den Globus – dank unzähliger Einstellungen in den Bereichen Forschung, Militär, Wirtschaft und Diplomatie lässt das Strategie-Schwergewicht die **Total War**-Spiele im Vergleich wie seichte Programme für Genre-Neulinge wirken. Wer erst einmal den Sprung in die hochkomplexe Profisimulation wagt und sich in die sperrigen Menüs einarbeitet, der benötigt auf Monate hinaus kein anderes Spiel. Achtung, Suchtgefahr!

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Koch Media
Wertung:	64

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



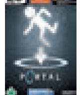
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



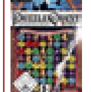
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangener einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen“. Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



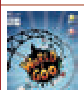
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

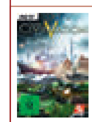


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



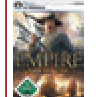
Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



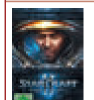
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



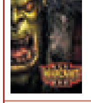
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



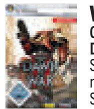
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

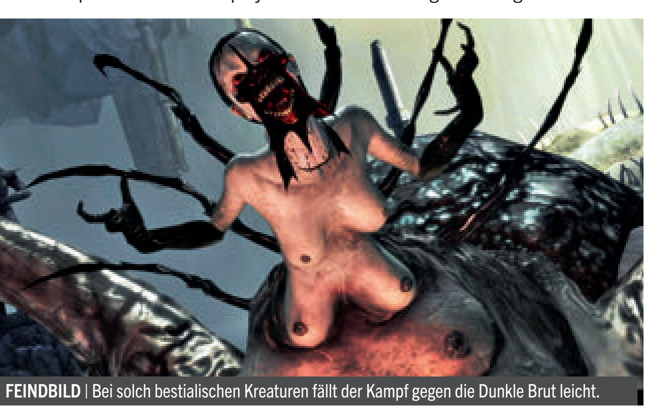
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Dragon Age: Origins – Ultimate Edition

In dieser Ausgabe testen wir mit **Dragon Age 2** das neueste Rollenspiel von Qualitätsentwickler BioWare – wer noch nicht den hervorragenden Vorgänger (PCG-Wertung: 91 %) gespielt hat, für den wird es jetzt höchste Zeit. Die Ende des vergangenen Jahres veröffentlichte **Ultimate Edition** enthält neben dem Hauptspiel das Add-on **Awakening** (PCG-Wertung: 87 %) sowie alle sieben Download-Inhalte. Die Kampagne von **Origins** führt Sie in das Land Ferelden, dem eine Invasion der Dunklen Brut bevorsteht. Mit Ihrem selbst erstellten Helden sammeln Sie eine Gruppe illustrer Charaktere um sich, die ihre schillernden Persönlichkeiten in ausufernden, hervorragend geschriebenen Dialogen zum Ausdruck bringen. Die spannende Geschichte und ein pausierbares Kampfsystem mit taktischem Anspruch machten **Dragon Age: Origins** zum besten Rollenspiel des Jahres 2009. **Awakening** fügt ein neues Gebiet mit weiteren Aufträgen und Gruppenmitgliedern hinzu. Die Download-Add-ons (DLCs) bieten neue Ausrüstungsgegenstände und kleine Missionsabfolgen. **In Stein gefangen** ergänzt die Abenteurergruppe um einen Golem als zusätzlichen Charakter, mit **Wächter-Festung** erhält der Spieler eine Burg samt exklusiven Händlern, **Lelianas Lied** erzählt eine Episode aus dem Leben der gleichnamigen Begleiterin und **Hexenjagd** bringt die Geschichte der ebenso schönen wie mysteriösen Morrigan zu einem Abschluss. Die damit erzielten über 100 Stunden feinsten Rollenspielspaß kosten lediglich 29,99 Euro. Ein hervorragendes Angebot!



ATEMLOS | Schlachten gegen derartig dicke Brocken fordern Taktiker, sind dank Pausetaste aber stets fair.



FEINDBILD | Bei solch bestialischen Kreaturen fällt der Kampf gegen die Dunkle Brut leicht.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Statt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrpark, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87

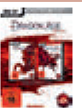


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

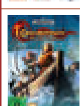
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



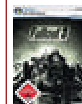
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



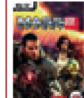
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



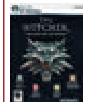
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Schwächen hat **Two Worlds 2** vor allem im Balancing. Hoffentlich behebt aber bald ein Patch dieses Problem.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Topware
Wertung:	88

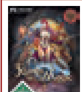
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



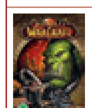
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/2009
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine glaubhafte Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Frogster
Wertung:	80

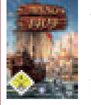


World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

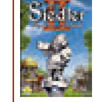
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89


MTG 2011
MAKE THE GAME
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB



TATORT | Wir schleusen uns für einen Tag in die Videospielabteilung eines Saturn-Markts ein, beobachten aufmerksam, sprechen mit Verkäufern und befragen Kunden.

LÄDT ZUM STÖBERN EIN | Im dritten Stock des Saturn Nürnberg befindet sich Frankens größte DVD- und Entertainment-Abteilung.

Geil ist geil? PC Games Undercover bei Saturn

Von: Toni Opl

50 Jahre Saturn. Für uns der perfekte Anlass, einmal hinter die Kulissen des Saturn-Markts in Nürnberg zu blicken. Ein Erfahrungsbericht.

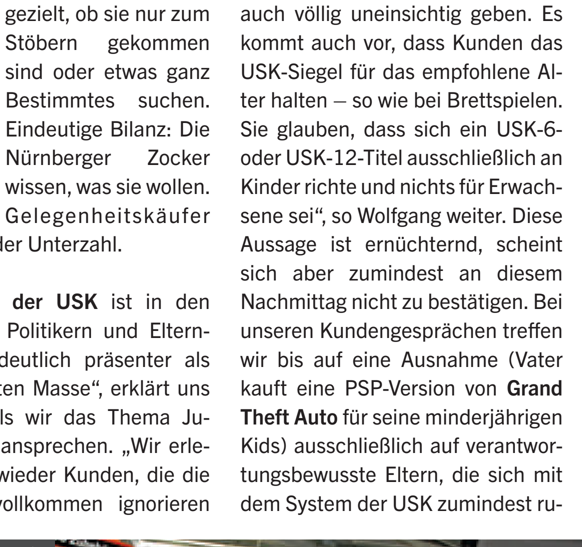
Der Werbespruch „Geiz ist geil" löste eine landesweite Debatte über Konsumverhalten und die Situation der deutschen Wirtschaft aus. Er ging schnell in den allgemeinen Sprachgebrauch über, wurde allerdings auch zum Synonym für die deutsche Wirtschaftskrise. Mittlerweile hat die Marketing-Abteilung den Slogan etwas abgeändert. „Geil ist geil" schallt es mit der Stimme von Ring-Ansager Michael Buffer in Funk und Fernsehen seit Jahresanfang aus den Lautsprechern.

Aber ist geil wirklich geil? Was ist dran am Gerücht vom ahnungslosen Fachmarktverkäufer? Shoppen nur Gelegenheitskäufer im Großmarkt oder kaufen tatsächlich auch Core-Gamer ihre Spiele bei Saturn? Wie gut kennt sich die Kundschaft mit dem Thema USK aus? Und wie hält es der Konzern selbst mit dem Jugendschutz? Wir wollten es genau wissen und blickten in der Nürnberger Filiale einen Tag lang hinter die Kulissen. Wir durften uns völlig frei durch die Computer- und Videospielabteilung bewegen, selbst auf Kunden zugehen und natürlich auch die Belegschaft mit unseren Fragen löchern. Wolfgang Herzig, Verkaufsleiter der Entertainment-Abteilung, und sein Kollege Adnan Qamar standen uns dabei mit Rat und Tat zur Seite.

Samstag, 05. Februar 2011. Unser „Dienst" beginnt um 11 Uhr vormittags. Erste Feststellung: Das Kaufverhalten der Kunden lässt sich nicht über einen Kamm scheren. Wimmelbildspiele und Simulatoren sind genauso gefragt wie **World of Warcraft** oder das neue **Call of Duty**. Die einen schlagen bei Budget-Spielen zu, andere rufen schon Tage vor dem offiziellen Release eines Titels dreimal täglich an und fragen, ob das Spiel denn nicht doch schon erhältlich wäre. „Es gibt durchaus Kunden, die am Vorabend des Erscheinungstages in die Abteilung kommen und schon fast auf Knien um die verfrühte Herausgabe eines Spiels bitten", so Adnan. „Diese Käuferschicht weiß ganz genau, wann einzelne Titel in den Handel kommen, und braucht selten Beratung." Ganz anders gestaltet sich die Situation zur Vorweihnachtszeit, in der vermehrt Eltern und Großeltern mit den Wunschzetteln von Kindern und Enkeln in den Laden kommen. Da hier oft null Hintergrundwissen vorhanden ist, sind Wolfgang und Adnan permanent schwer gefragt. Übrigens: Teure Special Editions von Spielen sind keinesfalls nur ein Fall für „unter den Weihnachtsbaum". Aufwendige Sonderausgaben gehen das ganze Jahr über erstaunlich gut und werden daher auch prominent in den Regalen präsentiert.

Aktuell besteht ein sehr großes Interesse an PlayStation Move und Kinect, den beiden Bewegungssteuerungs-Systemen von Sony und Microsoft. Beim Konsolenkauf stützen sich durchaus eine Menge Kunden auf die Beratung der Verkäufer. Während sich Adnan nach eigener Aussage privat auf allen Systemen zu Hause fühlt, zockt **WoW**-Fan Wolfgang vorwiegend am PC. Er vertritt allerdings die These, dass schon viel mehr PC-Spieler zur Konsole gewechselt wären, wenn die Hersteller die Verwendung von Maus und Tastatur an ihren Geräten erlauben würden. „Auch mir fällt das Spielen mit Controller schwer – speziell bei Ego-Shootern oder Strategiespielen. Könnte ich Maus und Tastatur anschließen, hätte ich längst eine HD-Konsole im Wohnzimmer stehen", so Wolfgang. Doch zurück zur Kundschaft.





EIN REDAKTEUR BERÄT | Zum Move-Controller empfehlen wir ein Spiel, das Vater und Sohn gefallen dürfte und für das Alter des Sprösslings freigegeben ist.



„CHEEEEEESE“ | Redakteur Toni mit Saturn-Verkäufer Adnan Qamar, der uns geduldig Rede und Antwort stand.

fragen die Kunden gezielt, ob sie nur zum Stöbern gekommen sind oder etwas ganz Bestimmtes suchen. Eindeutige Bilanz: Die Nürnberger Zocker wissen, was sie wollen. Gelegenheitskäufer sind klar in der Unterzahl.

Auf dem Gebiet der Anwendungssoftware besteht offensichtlich der größte Beratungsbedarf. Wolfgang und Adnan nennen es scherzhaft „Computer-Lebensberatung“. Läuft Programm X auch unter Windows Vista? Kann ich Microsoft-Works-Dateien mit dem neuen Office weiterbearbeiten? Welches ist der beste Virenkiller? Derartige Fragen nehmen einen Großteil der Arbeitszeit ein. Dann wird Adnan mit einem anderen, nicht ganz leichten Fall konfrontiert: Ein Kunde sucht ein PC-Spiel mit einem lokalen Koop-Modus. Adnan überlegt kurz und holt **Kane & Lynch** aus dem Regal. Doch so richtig springt der junge Mann nicht auf den Third-Person-Shooter an. Stattdessen verlässt er das Geschäft nach langem Hin und Her mit zwei Exemplaren des Online-Rollenspiels **Runes of Magic**. Leicht amüsiert mischen wir uns daraufhin selbst unters Volk und

„Die Arbeit der USK ist in den Köpfen von Politikern und Elternverbänden deutlich präsenter als bei der breiten Masse“, erklärt uns Wolfgang, als wir das Thema Jugendschutz ansprechen. „Wir erleben immer wieder Kunden, die die Freigaben vollkommen ignorieren und sich bei Aufklärungsversuchen auch völlig uneinsichtig geben. Es kommt auch vor, dass Kunden das USK-Siegel für das empfohlene Alter halten – so wie bei Brettspielen. Sie glauben, dass sich ein USK-6- oder USK-12-Titel ausschließlich an Kinder richte und nichts für Erwachsene sei“, so Wolfgang weiter. Diese Aussage ist ernüchternd, scheint sich aber zumindest an diesem Nachmittag nicht zu bestätigen. Bei unseren Kundengesprächen treffen wir bis auf eine Ausnahme (Vater kauft eine PSP-Version von **Grand Theft Auto** für seine minderjährigen Kids) ausschließlich auf verantwortungsbewusste Eltern, die sich mit dem System der USK zumindest ru-



KAUM LAGERWARE | Bei Games und Zubehör steht fast der gesamte Warenbestand im Verkaufsraum. Im Lager schlummern nur einige wenige „Dispositions-Unfälle“.

DAS IST SATURN

SATURN

Zahlen und Fakten aus 50 Jahren Firmengeschichte. Wussten Sie, ...

... dass der erste Saturn 1961 in Köln gegründet wurde? Das Geschäft für Unterhaltungselektronik war zunächst Diplomaten aus aller Welt vorbehalten und startete erst 1969 mit dem Verkauf für Privatkunden.

... dass Saturn im Jahr 1975 die weltweit größte Auswahl an Schallplatten bot? An guten Tagen gingen bis zu 60.000 Tonträger über die Ladentheke. Aufeinandergestapelt ergäbe das einen Turm von 300 Metern Höhe.

... dass Media Markt und Saturn zwar als eigenständige Marken existieren, aber keine getrennten Unternehmen sind? Im Jahre 1990 erwarb die Solventa GmbH, Holding der Media Märkte, erste Anteile und zwei Jahre später die Mehrheit an Saturn. Das war der Startschuss für die Zwei-Marken-Strategie. 1996 wurde die Metro AG Hauptgesellschafter der Media-Saturn-Holding.

... dass es durchaus eine „Arbeitsteilung“ der beiden Marken gibt? So sind Saturn-Geschäfte vorwiegend in den Innenstädten zu finden, während die Filialen von Media Markt eher in den Einkaufszentren der Außenbezirke eingerichtet werden.

... dass jeder einzelne Saturn-Markt als rechtlich selbstständiges Unternehmen geführt wird? Die Geschäftsführer der Filialen sind Minderheitsbeteiligte und können in gewissen Grenzen über Warensortiment, Preise und Werbung mitentscheiden.

... dass die Saturn-Filiale in Hamburg der größte Elektrofachmarkt der Welt ist? Die Ladenfläche beträgt 18.000 Quadratmeter, verteilt auf fünf Etagen.

... dass der 100. deutsche Saturn im CentrO Oberhausen eröffnet wurde? Der 250. Markt steht dagegen in Lyon, Frankreich. Saturn ist in 14 europäischen Ländern vertreten und bedient jährlich mehr als 180 Millionen Kunden.

AUFKLÄRUNGSBEDARF | Das Logo der USK ist bei Eltern und Kids weitestgehend bekannt. Das zusätzlich aufgedruckte PEGI-Symbol sorgt allerdings oft für verwirrte Kunden. Wir erläutern den Unterschied.



BEZAHLTE FLÄCHE | Bei diversen Sonderaktionen bewerben einzelne Hersteller, hier Electronic Arts, ihr aktuelles Sortiment. Dermaßen viel Ausstellungsfläche kostet allerdings auch eine Stange Geld.

dimentär auskennen und sich beim Spielekauf auch danach richten – zumindest grob: „Mein Sohn darf nicht alles spielen. Aber man muss die Zahl ja nicht genau aufs Jahr auslegen“, kommentiert ein Herr Mitte 50 das USK-Siegel.

Kinder haben an der Kasse mit einem 16er- oder 18er-Titel kaum eine Chance. Saturn führt nicht nur bei Spielen ab 18, die eigens in einer signalroten Anti-Diebstahlhülle (Alpha-Box) verpackt sind, sondern auch bei USK-16-Spielen eine Altersprüfung durch. Wird ein derartiges Spiel über den Scanner gezogen, erscheint für die Kassenkraft ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm, die dann dazu verpflichtet ist, den Ausweis des Kunden zu kontrollieren. Adnan berichtet allerdings, dass Minderjährige oft gezielt fremde Personen an der Kasse ansprechen und damit überraschend oft auch Erfolg haben. Dies untermauert Wolfgangs Aussage bezüglich der mangelnden Sensibilisierung der Bevölkerung beim Thema Jugendschutz.

In manchen Fällen sorgt auch das zusätzlich auf der Packung angebrachte PEGI-Symbol für Verwirrung. So beobachten wir beispielsweise einen Teenager, der die beiden voneinander abweichenden Zahlen nicht zuordnen kann und deshalb bei den Verkäufern nachfragt, ab wie viel Jahren der von ihm ausgesuchte Titel denn nun freigegeben sei. Wir machen selbst die Probe aufs Exempel und unterhalten uns mit einer Mutter mittleren Alters. Das USK-Logo kenne sie, das PEGI-Symbol jedoch nicht. Auf die Frage, ob das PEGI-System mit seinen zusätzlichen Symbolen denn nicht transparenter und besser wäre, entgegnet sie: „Nötig ist es meiner Meinung nach nicht, denn das USK-Logo reicht mir als Richtlinie aus. Schaden können die zusätzlichen Bildchen aber nicht.“ Ob man das USK-System ändern oder vielleicht sogar ganz abschaffen sollte, wollen wir von Abteilungsleiter Wolfgang wissen. „Das PEGI-System als einheitliche Regelung würde es allen Beteiligten deutlich einfacher machen. Aber zumindest sollte es bei USK-18-Titeln keine Schnitte mehr geben – außer bei strafrechtlich bedenklichen und verfassungsfeindlichen Inhalten.“



EINWEISUNG | Adnan erklärt uns das Warensystem am PC und demonstriert, was passiert, wenn ein Spiel mit USK-16- oder USK-18-Freigabe an der Kasse eingescannt wird.

Das hartnäckige Gerücht vom ahnungslosen Fachmarktverkäufer hat zumindest in der Videospielabteilung des Saturn Nürnberg keine Gültigkeit. „Games kann man nicht lernen. Wir verkaufen hier reines Vergnügen – da muss der Background einfach stimmen“, stellt Wolfgang klar. Ein umfassendes Know-how im Bereich Games und Hardware ist notwendig. Nicht nur weil Kunden immer wieder sehr spezifische Fragen stellen (Beispiel: „Hat **Two Worlds II** eine genauso offene Spielwelt wie **Oblivion**?“), sondern auch, weil die Filiale selbst über Aufbau und Sortiment entscheidet. Der Abteilungsleiter legt selbst fest, wie viel Regalfläche jeweils für die unterschiedlichen Systeme und Genres zur Verfügung gestellt wird. Zudem stehen zwischen dem Saturn-Markt und den Spieleherstellern keine Großhändler. Wolfgang verhandelt direkt mit Vertretern von EA, Activision und Co. und muss daher alle anstehenden Neuerscheinungen kennen.



FALSCHE SPARTE | Das Genre der Simulationsspiele ist in den letzten Monaten dermaßen explodiert, dass Bagger, Schwertransporter und Co. die Sportspiele aus ihrem Regal verdrängt haben. Die Nachfrage ist riesig.

Nach einem Tag voller interessanter Einblicke und spannender Gespräche haben wir festgestellt, dass mit Wolfgang und Adnan zwei sehr freundliche und versierte Zocker hinterm Tresen stehen, die nicht einfach nur verkaufen wollen, sondern nach bestem Wissen und Gewissen beraten. Und dass genau diese Beratung alles andere als Routine ist. Als wir gerade alleine hinter der Ladentheke stehen und uns einige Notizen für diesen Report machen, kommt ein Kunde auf uns zu. Er gibt uns per Geste zu verstehen, dass er gehörlos ist und uns etwas aufschreiben möchte. Er notiert „**Resident Evil 5**“ und deutet dann auf einen Move-Controller, den er in der Hand hält. Wir kombinieren: Er sucht die Gold-Edition mit Move-Unterstützung. Leider ist das Game derzeit ausverkauft. ❑


VIVA
NEU 2011
VIVA.TV



KEINE PROBEFAHRT FÜR PC-SPIELER | Gewaltig war der Aufschrei der PC-Spieler nach EAs Ankündigung, dass die Demo von **Need for Speed: Hot Pursuit** ausschließlich für Konsolen kommt.

Wo sind nur all die Demos hin?

Von: Viktor Eippert

Vor fünf Jahren noch eine Selbstverständlichkeit, heute beinahe ausgestorben: PC-Demos zu namhaften Spielen.

Anfangs waren es nur Ausnahmen, lediglich unauffällige Einzelfälle. Ab und an fehlte eine, ohne dass es jemandem aufgefallen wäre. Doch dann nahmen die Fälle beständig zu und inzwischen ist die Tendenz nicht mehr von der Hand zu weisen: Demo-Versionen werden immer seltener – insbesondere auf dem PC! Und wir reden hier nicht von Probeversionen für Spiele-Highlights wie **Mein Pferdehof 2**, sondern von den großen Titeln bekannter Publisher: eine Demo zu **Assassin's Creed 2**? Gab es nicht! Probeballern tief unter dem Meeresspiegel in **Bioshock 2**? Fehlanzeige! Ebenfalls kontrovers: Die Demo zu **Need for Speed: Hot Pursuit** können lediglich Konsolen-Spieler genießen, während PC-Besitzern die Probefahrt verwehrt bleibt. Wir hakten bei Entwickler Criterion nach, wie es zu dieser Entscheidung kam, doch leider erhielten wir weder von ihnen noch vom Publisher EA eine Stellungnahme. Deutlich gesprächsbereiter zeigte sich Björn Pankratz, Project Director bei Piranha Bytes. Das Interview mit ihm zum Thema Demos lesen Sie auf der rechten Seite.

Doch **NfS: Hot Pursuit** ist kein Einzelfall. Auch die Demo zum eigentlich auf dem PC beheimateten **Crysis 2** erschien diesen Monat exklusiv für die Xbox 360. Eine Schnupperversion für den Rechenknecht soll noch folgen. Später. Und erst nach zahlreichen Fan-Protesten. Kein Wunder, dass sich PC-Spieler ausgegrenzt fühlen und das Raunen in den Foren immer lauter wird. Aber wie kommt dieser Demo-Schwund überhaupt zustande? Liegt es etwa nicht im Interesse der Entwickler und Hersteller, potenzielle Kunden mit einer Probier-Version zu ködern?

Selbstverständlich ist es das Ziel der Hersteller, ihre Produkte zu verkaufen. Doch die Demo-Produktion kostet Zeit und Geld. Für die Hersteller eine reine Kosten-Nutzen-Rechnung: Im Zweifelsfall verzichten sie lieber auf eine Demo – und somit potenzielle Kunden – statt eine aufgrund von Zeitdruck nur mittelprächtige Probeversion an den Mann zu bringen und noch mehr Käufer zu vergraulen. ❑

DER DEMO-CHECK 2010

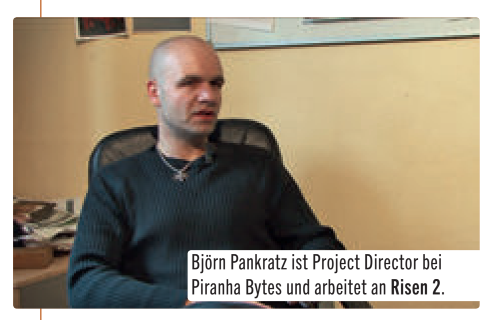
Ein Blick auf die wichtigsten Titel 2010 und deren dazugehörige Demos lässt tief blicken: Nicht mal die Hälfte der Spiele kann eine PC-Demo vorweisen und ein Drittel aller Titel bekam gar keine Anzock-Version spendiert.

PCGames meint:
Wir waren tatsächlich selbst ein wenig erschrocken, wie lang die Liste der Titel 2010 ohne Demo ist. Auch 2011 sieht es bisher nicht gut für (PC-)Demos aus: die **Crysis 2**-Demo für den PC wurde erst aufgrund von Druck seitens der Fans angekündigt und auch die Demo für **Dragon Age 2** hing sehr lange in der Luft. Wir denken daher nicht, dass der Abwärtstrend allzu bald abflaut.

SPIELETITEL	PC	Xbox	PS3
Assassin's Creed 2	✗	✗	✗
Battlefield: Bad Company 2	✓	✓	✓
Bioshock 2	✗	✗	✗
Blur	✗	✓	✓
Call of Duty: Black Ops	✗	✗	✗
Darksiders	✗	✓	✓
F1 2010	✗	✗	✗
Fallout: New Vegas	✗	✗	✗
FIFA 11	✓	✓	✓

SPIELETITEL	PC	Xbox	PS3
Mafia 2	✓	✓	✓
Mass Effect 2	✓	✓	✓
Medal of Honor	✓	✓	✓
Need for Speed: Hot Pursuit	✗	✓	✓
PES 2011	✓	✓	✓
Star Wars: The Force Unleashed 2	✗	✓	✓
Splinter Cell: Conviction	✗	✓	✗
Split/Second	✓	✓	✓
Two Worlds 2	✗	✗	✗

„Nur Demos transportieren das wirkliche Spielgefühl!“


Björn Pankratz ist Project Director bei Piranha Bytes und arbeitet an **Risen 2**.

PC Games: Auf dem PC erscheinen immer weniger Demos, während auf den Konsolen kein vergleichbarer Rückgang zu sehen ist – ganz im Gegenteil! Welchen Stellenwert nehmen Demos und PC-Demos im Speziellen bei euch ein?

Pankratz: „Demos waren schon immer und sind auch immer noch ein wichtiges Werkzeug, um unsere Fanbase zu erweitern. Es gibt viele treue Fans von Piranha Bytes, die unsere Spiele am ersten Tag kaufen, ohne sie vorher gespielt zu haben. Leute, die etwa noch keines unserer Spiele gespielt haben, bekommt man nur schwer dazu, 50 Euro für etwas hinzulegen, von dem sie nicht wissen, ob es ihnen gefallen wird. Und mit der Demo können wir sie davon überzeugen, dass unsere Spiele das Geld wert sind.“

PC Games: Wie erklärt ihr euch, dass manche Publisher (beispielsweise EA) immer weniger Demos für den PC entwickeln? Ist der PC-Markt angesichts der vielen Multiformattitel international inzwischen derart ins Hintertreffen geraten?

Pankratz: „Die Erstellung einer Demo ist auch eine Frage der zusätzlichen Entwicklungskosten und -zeit. Für US-Publisher mit dem Fokus auf Konsolen ist es daher verständlich, dass sie hier (A.d.R.: gemeint ist der PC-Markt) nicht so viel Geld investieren.“

PC Games: Welches sind die Hauptprobleme beim Erstellen von Demos: Technik? Zeitdruck? Kosten? Furcht vor negativem Feedback kurz vorm Release des Spiels?

Pankratz: „Bei einem Spiel wie **Risen** ist es vor allem schwierig, einen bestimmten Bereich für die Demo auszuwählen, der zugleich interessant, aussagekräftig, aber auch einsteigerfreundlich ist, da wir ja immer Spiele mit offenen Welten haben. Meistens eignet sich der Spielstart dafür, aber wo zieht man dann die Grenze? Zeitdruck und Technik sind weniger das Problem, da wir Demos im Normalfall nach dem Goldmaster erstellen, während die DVDs im Presswerk vervielfältigt und danach ausgeliefert werden. Das gibt uns im Normalfall vier Wochen Zeit.“

PC Games: Glaubt ihr, dass sich diese Entwicklung zuspitzt, bis es Demos womöglich nur noch für die Konsolentitel gibt?

Pankratz: „Aktuell ist ein derartiger Trend auf jeden Fall zu beobachten. Für die weitere Entwicklung wird es natürlich auch sehr wichtig sein, wohin sich der PC als Spieleplattform hin entwickelt.“

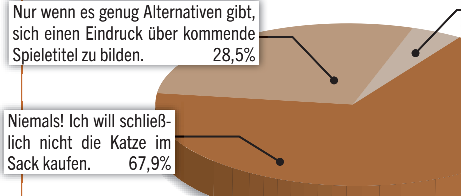
PC Games: Könntet ihr euch eine dauerhafte Alternative zu Demo-Versionen vorstellen? Und wenn ja, wie sähe diese eurer Meinung nach aus?

Pankratz: „Videos wären eine mögliche Alternative, aber das wirkliche Spielgefühl können sie nicht transportieren. Eine Demo ist eine Demo ist eine Demo ...“

DAS SAGEN DIE SPIELER DAZU

Auf unserer Webseite pcgames.de riefen wir Sie zu einer Umfrage und der dazugehörigen Diskussion zum Thema Demo-Schwund auf. Sowohl das Umfrageergebnis als auch Ihre Kommentare fielen dabei ziemlich eindeutig aus: Demos sind immer noch ein wichtiges Thema für Spieler und nur sehr wenige wollen komplett auf Probeversionen verzichten.

KÖNNTEN SIE IN ZUKUNFT KOMPLETT AUF PC-DEMOS VERZICHTEN?

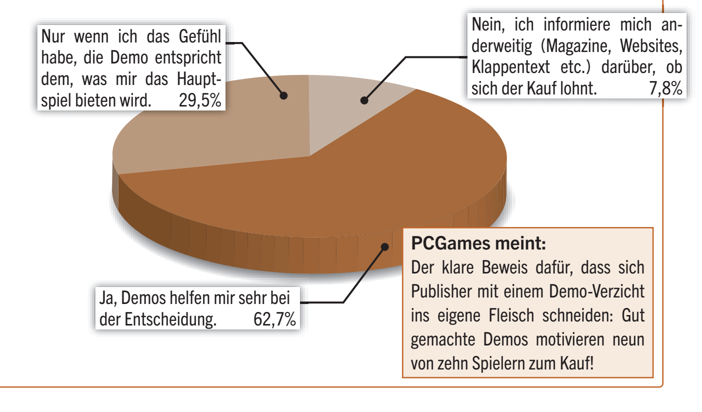


PCGames meint: Klare Aussage: zwei Drittel der etwa 1.500 Umfrageteilnehmer wollen nicht auf Demos verzichten. Nur etwa jeder Zwanzigste kommt ohne aus.

> „Ein paar Gameplay-Videos ansehen und Tests durchlesen, schon weiß man, ob ein Spiel sein Geld wert ist.“
> Zocker4ever, User von pcgames.de

MACHEN SIE IHRE KAUFENTSCHEIDUNG VON EINER DEMO ABHÄNGIG?

> „Ich habe seit Jahren kein Spiel mehr gekauft, ohne vorher eine Demo gespielt zu haben.“
> Egersdorfer, User von pcgames.de



PCGames meint: Der klare Beweis dafür, dass sich Publisher mit einem Demo-Verzicht ins eigene Fleisch schneiden: Gut gemachte Demos motivieren neun von zehn Spielern zum Kauf!


NACHGEREICHT | Ursprünglich war die Multiplayerdemo von **Crysis 2** exklusiv für die Xbox 360. Doch nachdem die Stimmen der Fans laut wurden, versprach Crytek eine PC-Demo nachzureichen.


RAGE OHNE DEMO? | Mitte Januar verkündete Bethesda, dass es auch zum Edel-Shooter **Rage** mit hoher Wahrscheinlichkeit keine Demo geben wird.

PROBIERHÄPPCHEN | Demos sind die Gratishäppchen der Spiele-Industrie. Greifen Sie zu, bevor es womöglich keine mehr gibt!

STREITFRAGE DES MONATS

Brauchen wir Demo-Versionen?



Ja

Viktor Eippert
Volontär

„Sterben Demos aus, verlieren Kunden und Hersteller gleichermaßen!“

Ich erinnere mich noch gut und gerne an den Spaß, den ich mit meiner ersten Demo hatte. Es war die Probeversion zu dem Strategie-Klassiker **Z** von den Bitmap Brothers. Die Demo umfasste nur eine Handvoll Levels, aber sie hat mir so gut gefallen, dass ich sie unzählige Male durchspielte. Als es mein kümmerliches Taschengeld hergab, kaufte ich mir schlussendlich auch die Vollversion, weil mich die Demo vollends überzeugt hatte.

Und das war bei Weitem nicht die letzte Demo, die mich zum Kauf eines Spiels animierte. Kunden möchten ein Produkt erst ausprobieren, um sicherzugehen, ob es tatsächlich das Richtige für sie ist, bevor sie ihr hart verdientes Geld auf den Tisch legen. Wer schon mal versucht hat, eine perfekt sitzende Jeans zu kaufen, weiß genau, wovon ich rede. Ich kenne wirklich niemanden, der sich Hosen kauft, ohne sie nicht zuvor anprobiert zu haben. Da kann einfach zu vieles schief gehen: die Länge könnte nicht passen, sie kneift vielleicht im Schritt, sie ist an der Hüfte womöglich zu weit, der Stoff fühlt sich eventuell unangenehm auf der Haut an – vom modischen Aspekt gar nicht erst zu reden.

Vollpreisspiele kosten etwa so viel Geld wie eine durchschnittliche Jeanshose. Nur kann ich eine Jeans nach einem Fehlkauf jederzeit zurückgeben oder umtauschen, ein vermurkstes PC-Spiel hingegen nicht. Und dank der DRM-Geschichten und der Bemühungen einiger Publisher, Weiterverkäufe zu unterbinden, werden die Käufer noch weiter in die Ecke gedrängt. Daher sind Demos auch so wichtig, denn sie bieten uns Spielern die Möglichkeit, in Ruhe in den Titel hineinzuschnuppern, uns einen eigenen Eindruck zu machen und auch zu testen, ob und wie gut das Spiel überhaupt auf unserem Rechner läuft. Daher halte ich es für sehr wichtig, dass Publisher nicht aus den Augen verlieren, welchen großen Dienst Demo-Versionen für Kunden und Hersteller gleichermaßen verrichten.

Nein

Christoph Schuster
Volontär

„Demos sind Zeitverschwendung – für Spieler und Entwickler!“

Natürlich schreibe ich diese Zeilen aus einer komfortablen Lage heraus: Als Redakteur teste ich Spiele oft schon lange vor der Veröffentlichung einer Demo an, meist auf Messen oder bei Entwicklerbesuchen. Diese beruflichen Vorzüge beeinflussten allerdings nie meinen Standpunkt. Auch vorher schon, als Jugendlicher und Schüler samt der damit verbundenen Geldnot, interessierten mich die Probierversionen nicht die Bohne. Dabei schwingt sicher ein wenig Arroganz mit: Ich möchte meine kostbare Zeit nicht mit einem kleinen Stück verschwenden, ich will gleich den ganzen Kuchen! Alles was ich in einer Demo erreiche, muss ich doch später in der Vollversion erneut erspielen. Für mich ein unbefriedigendes Erlebnis. Darüber hinaus habe ich auch rationalere Gründe für meine Abneigung: Eine Demo zeigt nur einen kleinen Teil des Spiels. Wann immer ein Titel also fantastische Welten erschafft, mich mit fordernden Bosskämpfen motiviert oder mit einer dramatischen Handlung mitreißt, kann eine kleine Kostprobe davon dem eigentlichen Erlebnis kaum gerecht werden. Deshalb informiere ich mich lieber in Fachmedien und im Freundeskreis, statt meine Freizeit mit einer wenig aussagekräftigen Demo zu verschwenden. Außerdem gehen Hersteller hier logischerweise genauso vor wie bei Filmtrailern: Man zeigt möglichst die besten Szenen, um eine Qualität vorzugaukeln, die das finale Produkt selten halten kann.

Zu guter Letzt sehe ich auch aus Entwicklersicht nur begrenzten Nutzen: Aufwand und Ressourcen, die in die Erstellung einer guten Probierversion fließen, wären in die Qualitätssicherung eines Produkts oft besser investiert. Obendrein besteht die Gefahr, falsche Erwartungen zu wecken und voreilige Schlussfolgerungen zu provozieren. Deshalb: Bei Sport- und Rennspielen finde ich Demos okay, bei Multiplayertiteln eine groß angelegte Betaphase sogar immens wichtig. Wann immer wir allerdings von einem groß angelegten Spielerlebnis sprechen, halte ich Demos für überflüssig.

JUBILÄUM | Mit stolzen 20 Jahren zählt Blizzard zu den erfolgreichsten Spiele-Entwicklern der Welt.

20 Jahre Blizzard: Die Firma im Überblick

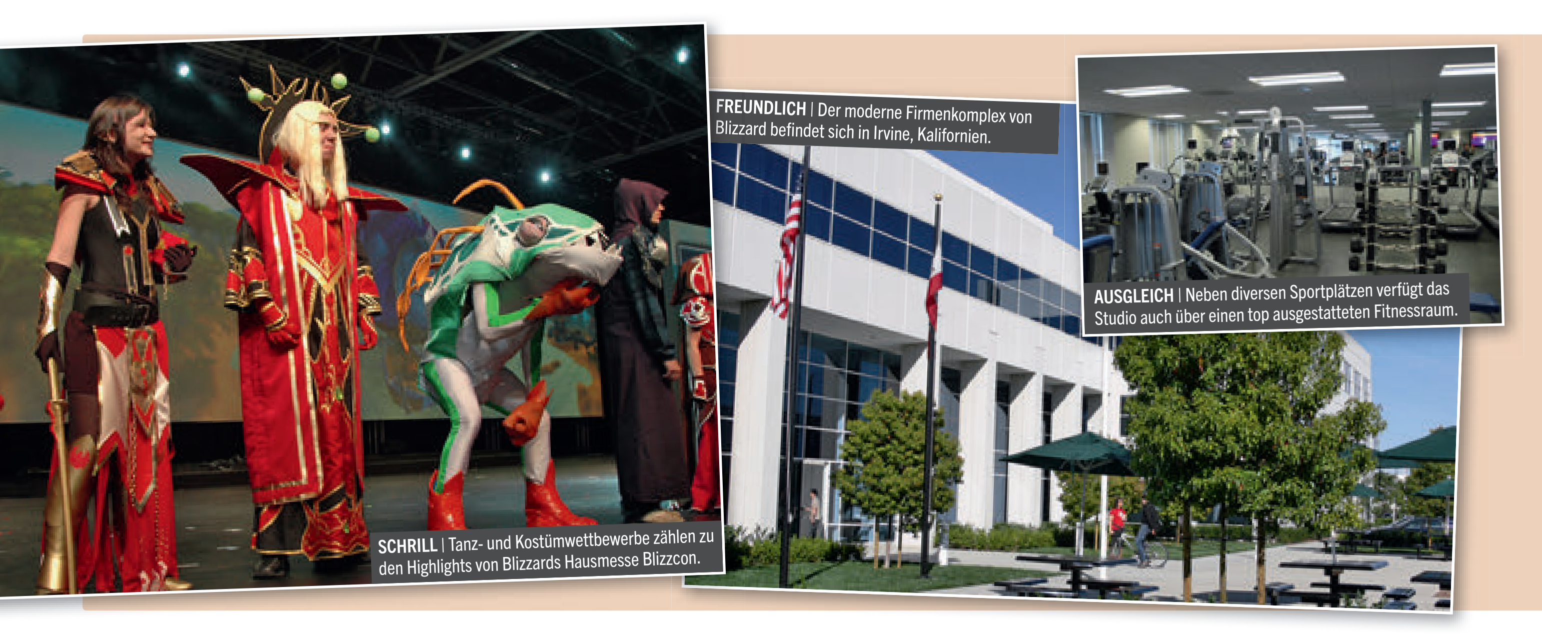
Von: PC Games Redaktion

Von Warcraft bis Diablo: Zum Blizzard-Jubiläum starten wir eine große Special-Reihe.

Das Jahr 1991: Der Kalte Krieg neigt sich dem Ende zu, eine verrückte Erfindung namens Internet wird erstmals für jedermann zugänglich und viele unserer PC Games-Leser erblicken gerade erst das Licht der Welt – 20 Jahre ist das alles her! Wer hätte sie damals bemerken sollen, diese drei unauffälligen Absolventen der Universität von Kalifornien: Michael Morhaime, Allen Adham (damals Ayman Adham) und Frank Pearce.

Kaum jemand registriert, dass das Trio im Februar 1991 eine Firma ins Leben ruft, Silicon & Synapse soll ihr holpriger Name sein. Ihr Ziel: Konsolen- und PC-Portierungen von Spielen anderer Hersteller. Doch schon 1992 veröffentlicht das Team zusammen mit Publisher Interplay seine erste Eigenentwicklung: **The Lost Vikings**. Der witzige Mix aus Jump & Run und knackiger Knobelei fährt ermutigende Kritiken ein. 1994 ändert die Firma ihren Namen in Chaos Studios, muss sich aber schon wenig später wieder umbenennen. Man einigt sich auf einen neuen Titel: Blizzard Entertainment.

Kurz darauf und für weniger als 10 Millionen Dollar (!) kauft Davidson & Associates die Firma – der erste von mehreren Besitzerwechseln, die Blizzard im Laufe der Jahre mitmachen muss. Zur selben Zeit veröffentlicht das Studio ein neues PC-Spiel, das den Grundstein für Blizzards künftige Erfolge legt: **War-**



FREUNDLICH | Der moderne Firmenkomplex von Blizzard befindet sich in Irvine, Kalifornien.

AUSGLEICH | Neben diversen Sportplätzen verfügt das Studio auch über einen top ausgestatteten Fitnessraum.

SCHRILL | Tanz- und Kostümwettbewerbe zählen zu den Highlights von Blizzards Hausmesse Blizzcon.

DIE FIRMENPHILOSOPHIE VON BLIZZARD



Im Zentrum der Blizzard-Firmenanlage steht eine riesige, massive Statue von Thrall, einem Helden aus dem Warcraft-Universum. Außenherum im Kreis hat Blizzard acht Plaketten in den Boden einsetzen lassen. Auf jeder steht ein Motto, das sich die Mitarbeiter der Firma einprägen sollen.

- Think Globally (Denke in globalem Maßstab)
- Lead Responsibly (Führe verantwortungsvoll)
- Learn & Grow (Lerne und wachse)
- Embrace Your Inner Geek (Bewahre den Spinner in dir)
- Commit to Quality (Verpflichte dich zur Qualität)
- Gameplay First (Gameplay steht an erster Stelle)
- Every Voice Matters (Jede Stimme zählt)
- Play Nice; Play Fair (Sei freundlich; spiele fair)

craft: Orcs & Humans. Der Strategietitel verkauft sich blendend, man beginnt sofort mit den Arbeiten am sehr guten Nachfolger **Warcraft 2**.

Andere Zeit, anderer Ort: 1993, etwa ein Jahr vor dem Release von **Warcraft**, gründet David Brevik zusammen mit den Brüdern Max und Erich Schaefer ein neues Studio, Condor wird es heißen. Ihr erstes Spiel **Justice League Task Force** setzt Blizzard als Auftragsarbeit für das Super Nintendo um. Condor kommt dabei mit Blizzard ins Gespräch, man lernt sich kennen, tauscht Ideen aus. So stellt Condor auch seine Pläne für ein neuartiges Rollenspiel vor: **Diablo**. Allerdings haben die frühen Konzepte wenig mit dem Action-RPG von heute gemein – **Diablo** war anfangs ein rundenbasiertes Taktik-Spiel! Doch Blizzard drängt Condor zu Änderungen am Spieldesign, die Firmen arbeiten nun Hand in Hand. Sechs Monate vor dem Release des Spiels kauft Blizzard Condor auf und benennt das Studio in Blizzard North um. Trotz einiger Skepsis wird **Diablo** Ende 1996 ein Hit. Mit ihm führt Blizzard auch das Battle.net ein, eine Online-Plattform, die einfaches Spielen über Internet erlaubt – eine der größten Errungenschaften in Blizzards Geschichte.

Ebenfalls 1996 wird Blizzards Mutterfirma aufgekauft. Schließlich landet Blizzard 1998 bei dem französischen Publisher Havas, der jedoch noch im selben Jahr von Vivendi geschluckt wird. Bis zum Juli 2008 wird Blizzard eine Vivendi-Tochter bleiben – erst danach verschmelzen Vivendi und Activision zum Publisher-Giganten Activision Blizzard.

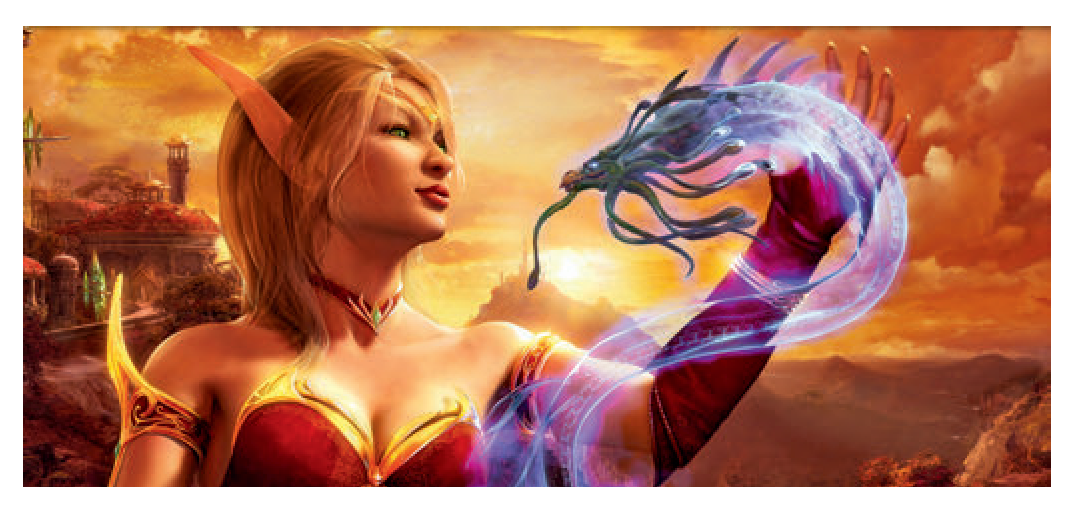
1998 ist das aber noch Zukunftsmusik, denn zu diesem Zeitpunkt ist Blizzard mit der Veröffentlichung seines bislang größten Spiels beschäftigt: **Starcraft**. Das Spiel wird so gut, dass es viele Kritiker anfangs kaum zu würdigen wissen – wer konnte schon ahnen, dass sich das pixelige 2D-Geplänkel zum wichtigsten Strategietitel der E-Sport-Szene entwickeln würde! Der Erfolg von **Starcraft** ist beispiellos: In Korea hat es schon vor Jahren den Status eines Volkssports erreicht, inklusive hochdotierter Turniere und Live-Übertragungen im TV.

Erst im Jahr 2000 rückt Blizzard North nach einer quälend langen Entwicklungszeit das nächste Projekt raus: **Diablo 2**. Obwohl grafisch



SET ITEMS | Wer fünf Jahre bei Blizzard gearbeitet hat, erhält zum Dank ein solide geschmiedetes Schwert. Nach zehn Jahren gibt's einen glänzenden, massiven Schild. Und nach 15 Jahren erhält der Mitarbeiter einen Ring. Was es nun wohl für Kollegen gibt, die seit 20 Jahren dabei sind?

VERSPIELT | Überall in der Firma finden sich humorvolle Anspielungen auf Blizzard-Spiele. In der Kantine prangt diese Zeichnung an einer Wand – sie zeigt neben zwei betrunkenen Wikingern (Olaf und Eric aus **The Lost Vikings**) auch einen speienden Nachtelfen – der stammt natürlich aus **World of Warcraft**.



MARKENZEICHEN

Spiele von Blizzard tragen eindeutige Merkmale: Satte Farbgebung, ausgewogenes Mehrspieler-Balancing, langjähriger Support – um nur einige zu nennen. Ebenfalls typisch sind aber auch die extrem aufwendigen Videosequenzen, die allesamt vor Ort bei den Entwicklern in einer eigenen Filmabteilung entstehen. Nur ein paar Minuten solcher Clips verschlingen ein gutes Jahr an Arbeitszeit! Ob Blizzards eigenes Filmteam auch bei der geplanten Warcraft-Kinoversion (Regie: Sam Raimi) mitwirken wird, ist nicht bekannt.

veraltet, deklassiert das Hack&Slay-Spiel die Konkurrenz – bis heute zählt es zu den besten Vertretern des Genres. Wenig überraschend also, dass **Diablo 3** seit seiner Ankündigung unsere Lesercharts anführt.

Warcraft 3 (2002) markiert für Blizzard den wichtigen Sprung in die dritte Dimension – die Zeiten flacher 2D-Grafiken sind vorbei. Das Spiel setzt aber auch inhaltlich neue Akzente. Vor allem sein mächtiger Editor trägt zu seinem riesigen Erfolg bei, denn er gibt Hobby-Entwicklern enorme Freiheiten, um raffinierte Mods zu erstellen. Zwei davon sind so populär, dass ihre Konzepte seitdem als eigene Sub-Genres gelten: **Tower Defense** und **Defense of the Ancients**, kurz genannt: **DotA**.

Warcraft 3 und sein Add-on **The Frozen Throne** (2003) erfüllen aber noch eine andere Aufgabe, nämlich die des Wegbereiters: Die Spiele erweitern das **Warcraft**-Universum um neue Geschichten, Völker, Charaktere. Unverzichtbar für Blizzards bislang wichtigstes Projekt, das Ende 2004 endlich Marktreife erlangt! Eines, das bis heute mehr als 12 Millionen Spieler weltweit und vermutlich ebenso viele Kritiker zählt: **World of Warcraft**. Das Online-Rollenspiel ist der Motor hinter Blizzards heutigem Erfolg – denn durch die unvorstellbaren Einnahmen, die es Monat für Monat erzielt, hat sich Blizzard in eine einzigartige Position manövriert: Das Studio kann sich nun alle Zeit der Welt für die Entwicklung neuer Spiele lassen – so zumindest hat es den Anschein. Denn die umstrittene Mutterfirma Activision Blizzard hält sich bei allen Titeln von Blizzard Entertainment unauffällig im Hintergrund. Nicht mal ein Activision-Logo findet sich auf den Spielepackungen! Blizzards guter Ruf soll scheinbar nicht unter dem seiner Mutterfirma leiden.

Blizzard nutzt seine kreative Freiheit: Stolze sieben Jahre steckt das Studio in die Entwicklung von **Starcraft 2**, bis man mit der Qualität des Spiels zufrieden ist. Mit Erfolg: **Starcraft 2** stellt 2010 mehrere Verkaufsrekorde auf, ähnlich wie **World of Warcraft**, das im gleichen Jahr sein drittes Add-on erhält.

Blizzard ist streng mit sich selbst, das Studio akzeptiert nur Ausnahmeprodukte. Man zeigt sich neuen Technologien und Grafiktrends gegenüber scheu, setzt lieber auf Vertrautes, auch in der Gewissheit, Spieler mit veralteten Computern als Zielgruppe zu erreichen. Blizzards extreme Qualitätsansprüche stoßen nicht nur auf Gegenliebe – viele Fans klagen, Blizzard kündige Spiele zu früh an, sodass die langen Entwicklungszeiten zur frustrierenden Geduldsprobe werden. Und sollte sich ein Spiel während der Entwicklung doch nicht als der erhoffte Meilenstein entpuppen, so wird es lieber eingestellt, bevor es Blizzards weiße Wertungsweste beschmutzt. Das Rätselspiel **Warcraft Adventures** und der Konsolen-Actiontitel **Starcraft: Ghost** sind zwei solcher Fälle.

Allerdings ist Blizzard keine Firma, die ihre Kundschaft ignoriert, ganz im Gegenteil: Wohl kein anderer Hersteller betreibt so ausufernden Support für seine Produkte, stellt selbst nach Jahren noch Patches bereit, filtert Betrüger aus den Spiel-Gemeinschaften heraus. Auch veranstaltet Blizzard jährlich eine ausgelassene Hausmesse, die Blizzcon, die trotz teurer Ticketpreise Jahr für Jahr binnen Minuten ausverkauft ist. Hier suchen die Entwickler den Kontakt zu den Spielern, stellen sich deren Fragen, veranstalten Turniere und Wettbewerbe, präsentieren neue Spiele und lassen die Fans sogar unfertige Versionen antesten – das ist alles andere als selbstverständlich.

Mehrmals erregt Blizzards Online-Politik aber auch die Gemüter der Spieler – die umstrittene Regelung etwa, in Battle.net-Foren nur noch Klarnamen verwenden zu dürfen, sorgt für so viel Gegenwind, dass Blizzard die Entscheidung rückgängig macht. Auch mit anderen Maßnahmen, etwa dem umstrittenen Warden Client, der Daten von Spieler-PCs erfasst, macht das Studio negative Schlagzeilen. Ja, nicht nur die Erfolge, sondern auch solche Rückschläge gehören zur Geschichte von Blizzard – all den vielen Höhen und wenigen Tiefen widmen wir uns im Detail in den kommenden Ausgaben – einen Ausblick finden Sie gleich auf der nächsten Seite! ❑



KLASSIKER | Mit dem Knobel-Plattformer **The Lost Vikings** verbuchte Blizzard seinen ersten Erfolg.



ROCK! | Auf der Blizzcon tritt Blizzard mit seiner eigenen Heavy-Metal-Band **The Artists Formerly Known as Level 80 Elite Tauren Chieftain** auf – am Mikrofon Samwise Didier, Blizzards langjähriger Chef-Grafiker. Rechts daneben am Bass: Mike Morhaime, Blizzard-Präsident und Firmengründer.

SPECIAL-FAHRPLAN 2011

Über mehrere Ausgaben verteilt finden Sie dieses Jahr Specials zu verschiedenen Blizzard-Reihen – mal kritisch, mal nostalgisch, aber garantiert spannend. Und keine Sorge: Natürlich bleibt unsere monatliche Meisterwerke-Rubrik trotzdem bestehen!

04/11: BLIZZARDS FRÜHE WERKE



Wer sind die kreativen Köpfe bei Blizzard? Und womit begannen sie ihre Karrieren? Wir nehmen Blizzards erste Gehversuche unter die Lupe.

Wussten Sie, dass Blizzard-Mitbegründer Ayman Adham 1994 ein ziemlich mäßiges **Superman**-Prügelspiel programmierte? Oder dass der Knobel-Klassiker **The Lost Vikings** selbst in heutigen Blizzard-Spielen Gastauftritte feiert? Natürlich werfen wir auch ein paar genaue Blicke auf den **Lost Vikings**-Nachfolger **Norse by Norsewest**, **Rock & Roll Racing** und **Blackthorne**.

05/11: WARCRAFT: DAMALS UND HEUTE



Erst mit Warcraft gelang Blizzard der Durchbruch – in einem Rückblick untersuchen wir das Original und seine Nachfolger.

Warcraft: Orcs & Humans (1993) versetzte das aus **Dune 2** bekannte Spielprinzip in ein Fantasy-Szenario. Mit netter VGA-Optik und innovativen Spielmechaniken legte es die Messlatte fürs Genre aber gleich ein ganzes Stück nach oben. Der Nachfolger **Warcraft 2: Tides of Darkness** (1995) besserte an allen Ecken und Enden nach – SVGA-Grafik, Rendervideos, Karteneditor, da verzeiht man auch gern, dass sich Blizzard für das Balancing eines höchst simplen Tricks bediente. Auch das Add-on **Beyond the Dark Portal** (1996) lassen wir nochmal Revue passieren und dem nie veröffentlichten **Warcraft Adventures** widmen wir besondere Aufmerksamkeit. Das Meisterwerk **Warcraft 3** (2002) und sein Add-on **The Frozen Throne** (2003) schließen unser **Warcraft**-Special ab – nicht nur für die **WoW**-Generation spannend, versprochen!

07/11: ERFOLGSGESCHICHTE WORLD OF WARCRAFT



Keine Tipps, keine Weltkarten, keine Klassenguides – hier dreht sich alles um das Für und Wider von Blizzards mächtigster Marke.

Wie hat Blizzard das nur angestellt? Der gefühlt halbe Erdball scheint seine Freizeit in Azeroth zu verbringen, kein anderes Online-Rollenspiel kann auch nur ansatzweise an Blizzards Erfolg anknüpfen. Woran liegt das? Und kann **World of Warcraft** (2004) auch noch die nächsten Jahre überdauern? In unserem Bericht versuchen wir Antworten zu finden. Außerdem natürlich mit an Bord: Trivia, Skandale und jede Menge Fakten, Fakten, Fakten.

09/11: STARCRAFT IM DETAIL



13 Jahre Starcraft – die komplette Reihe im Blickpunkt.

Schon gewusst? Die erste Version von **Starcraft** lief noch auf Grundlage der **Warcraft 2**-Engine und sah, gelinde gesagt, zum Fürchten aus. Auch nicht jedem Fan bekannt: Die Zerg hießen ursprünglich mal Zurg, doch Blizzard sah sich gezwungen, den Namen zu ändern – wie, warum und noch vieles mehr, das klärt unser Special. Außerdem werfen wir nochmal einen schmachtenden Blick auf das eingestellte Konsolen-Actionspiel **Starcraft: Ghost** und widmen uns natürlich auch dem Sequel **Starcraft 2: Wings of Liberty** sowie dem nächsten Teil **Heart of the Swarm**.

11/11: DER DIABLO-REPORT

Die volle Info-Ladung für alle Diablo-Fans garantiert unser umfassender Report in der November-Ausgabe. Stay a while and listen!

Klick, klick, klick – so gut wie jeder Spiele-Fan ist wohl schon mal der **Diablo**-Sucht verfallen. Obwohl (oder gerade weil!) das Spielprinzip so simpel erscheint, gibt es eine Menge über die Reihe zu erzählen. Wir erklären, warum die Klickorgie ursprünglich ein rundenbasiertes Taktikspiel war, weshalb **Diablo 3** etwas farbenfroher als seine Vorgänger ist, warum Blizzard das **Hellfire**-Add-on ignoriert und wieso **Diablo** auch auf Konsolen gut funktionieren kann – das alles und mehr in unserem Report. Zusätzlich werfen wir einen Blick auf die Entwicklung des Battle.net, Blizzards eigener Online-Plattform.



12/11: BLIZZCON 2011



Am 21. und 22. Oktober 2011 hält Blizzard seine Hausmesse Blizzcon in Anaheim ab. Spätestens hier gibt's frische Infos!

Wie jedes Jahr werden wir vermutlich auch diesen Herbst die Blizzcon-Messe besuchen und uns ins Nerd-Getümmel wagen. Wir rechnen nicht nur fest mit Neuigkeiten zu **Diablo 3** und **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, sondern erwarten auch zumindest erste Details zum vierten, bislang noch unbekannten **World of Warcraft**-Add-on. Außerdem werden wir diesen Fragen nachgehen: Was wird aus dem angekündigten **Warcraft**-Film? Gibt es wirklich ein Projekt namens **Starcraft Phoenix**? Und wann gibt's erste Fakten zu Blizzards neuem MMOG-Projekt **Titan**? Unser Blizzcon-Bericht bringt (hoffentlich!) Licht ins Dunkel.



VOR 10 JAHREN

April 2001

Von: Jan Suberg

Diese Themen bewegten die Spielewelt vor zehn Jahren.

THEMA
Die große Käferplage

Einen Hauch von Zeitlosigkeit strahlt das Interview aus, das wir in Ausgabe 04/2001 mit dem Initiator der Internet-Initiative „NoMoreBugs!" führten. Unter der Überschrift „Wir fordern zu Kauf-Boykotten auf!" bäumten sich schon damals Spieler und Presse gegen die schwarzen Schafe der Spielebranche auf, die aufgrund von Zeitdruck im Sinne der Gewinnoptimierung unfertige oder bugverseuchte Spiele auf den Markt warfen. Angesichts von Veröffentlichungen wie **Fallout 3: New Vegas**, **Call of Duty: Black Ops** oder **Agrar-Simulator 2011** ist die Aktualität des Themas offensichtlich.
Die Forderung „Es muss Schluss gemacht werden mit der aktuellen Politik, den Kunden als kostenlosen Beta-Tester zu missbrauchen" würde wohl auch heute noch ein Gros der Spieler unterschreiben. Schade nur, dass der letzte Eintrag auf der NoMoreBugs!-Homepage aus dem Jahr 2006 stammt – Thema damals: **Gothic 3**. Hoffentlich nimmt die Initiative nach längerer Verschnaufpause den Kampf gegen das widerliche Krabbelvieh bald wieder auf.

SPIEL DES MONATS
Black & White

Einen Meilenstein der Computerspielgeschichte – nichts Geringeres erwartete man von Peter Molyneux' (**Populous**, **Dungeon Keeper**) neuestem Genremix. Bereits im Vorfeld wurde der Titel mit einem undurchdringbaren Nimbus der Innovation und Unvergleichbarkeit umgeben, dem er nur teilweise gerecht werden konnte. Für eine Spitzenwertung von 92 Prozent und die Auszeichnung zum Spiel des Monats reichte es dennoch.

Bahnbrechend war neben der großartigen Grafik vor allen Dingen die spielerische Freiheit der Gott-Simulation. Jede Entscheidung hatte Einfluss auf die eigene Gesinnung und damit auf die Spielwelt. Dabei war es egal, ob der Spieler als gewalttätiger Despot oder als heilsbringender Weltenretter auftrat – wichtig war nur, dass er das eigene Volk von der Existenz einer höheren Macht überzeugte. Um dieses Ziel zu erreichen, zogen Sie sich kurzerhand einen gigantischen tierischen Stellvertreter auf, der das eigene Reich verteidigte oder für sein Herrchen neue Jünger bekehrte. Das Spiel wurde unter Verzicht auf komplizierte Menüs mithilfe der „göttlichen Hand" gesteuert. Zaubersprüche wählte man aus, indem man symbolhafte Gesten mit der Maus vollführte. Um die Kamera zu bewegen, „krallte" der Gott sich ins Erdreich und drehte kurzerhand die gesamte Spielwelt um die eigene Achse.

Was von all dem nach zehn Jahren bleibt, ist ein fesselnder Tamagotchi-Aufbaustrategiemix mit der Möglichkeit, sich spielerisch sein eigenes Psychogramm zu erstellen – und die Erkenntnis, dass selbst das beste Spielkonzept an zu großen Ambitionen und zu stark geschürter Euphorie scheitern kann. ❑



TIERISCH | Durch Patches oder Quests konnte die Standardkreatur gegen ein exotischeres Exemplar (hier ein Schaf) ausgetauscht werden.

DIE TOP-TESTS
Sport, Mord und der namenlose Held

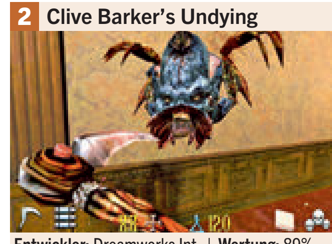
1 F1 Racing Championship



Entwickler: Ubisoft | **Wertung:** 90%

Auf GPS-vermessenen Originalstrecken erlebte der Spieler den höchstmöglichen Realismusgrad aller zeitgenössischen Formel-1-Simulationen. Damit erlangte das Spiel die Pole-Position und verbannte **Grand Prix 3** auf den zweiten Platz.

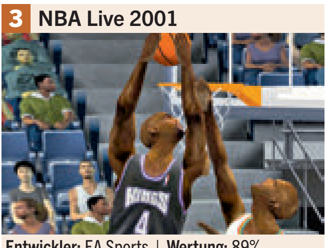
2 Clive Barker's Undying



Entwickler: Dreamworks Int. | **Wertung:** 89%

In bombastischer Optik kämpfte man sich durch eine gruselige Geistervilla im Irland der 20er-Jahre. Trotz guter Wertungen und der Mitarbeit des Horrorgurus Clive Barker floppte der atmosphärische Shooter.

3 NBA Live 2001



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 89%

Ohne Konkurrenz wie heute in Form der **NBA 2K**-Reihe war es trotz nur kleiner Verbesserungen ein Leichtes für **NBA Live 2001**, seinen Vorgänger zu überflügeln und den Platz als neue Basketball-Referenz einzunehmen.

4 Gothic



Entwickler: Piranha Bytes | **Wertung:** 85%

Mit opulenter Grafik, einer lebendigen Spielwelt und nicht zuletzt der nichtlinearen Handlung war **Gothic** ein Eldorado für Rollenspieler. Selbst Bugs und die teils hakelige Steuerung trübten den Spielspaß kaum.

DIE SIEDLER 4

Siedeln mit Hindernissen

„Die Wuselwichte sind zurück", titelten wir damals. Einen passenderen Einstieg für einen Test von **Die Siedler 4** kann man wohl kaum finden. Die bekannteste Aufbaustrategieserie aus deutschen Landen ging mit marginalen Neuerungen in die vierte Runde. In gewohnt detailverliebter Knuddeloptik war es die Aufgabe des Spielers, funktionierende Warenkreisläufe zu installieren, das eigene Reich auszudehnen und in vielfältigen Missionen die Ausbreitung des Dunklen Volks zu verhindern. So weit ein ganz normaler **Siedler**-Test. Wenig Neuerungen, Akzente auf die Stärken gelegt – gut gemacht, Blue Byte!

Aber halt, was ist das? Eine Wertung von nur 77 Prozent? Ganz recht. Wegen zahlreicher Bugs und des Fehlens angekündigter Mehrspieler-Modi entschlossen wir uns kurzerhand, die Wertung zu verringern. Nach diversen Patches erhielt das Spiel dann aber seine verdiente Endnote von 85 Prozent. ❑



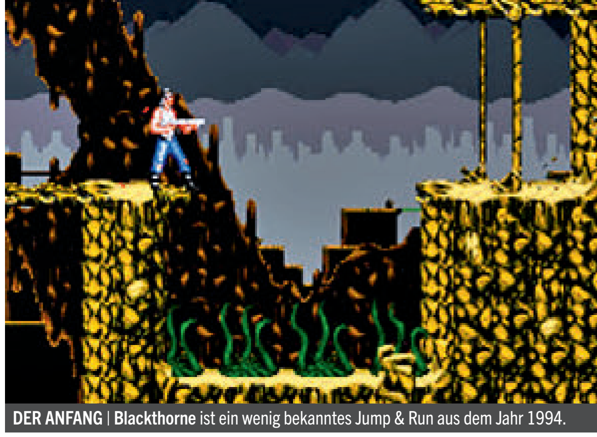
WIDERSPENSTIG | … verhielten sich die putzigen Pummelchen im damaligen Test. Vier der fünf versprochenen Multiplayer-Modi fehlten sogar komplett.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Alles Gute nachträglich!

Ah, das waren noch Zeiten: Blizzard wurde zarte zehn Jahre alt. Pünktlich zum runden Geburtstag beleuchteten wir die Geschichte des Entwicklerstudios. „**Warcraft 3** dürfte in Blizzards Geschichte ein weiteres stolzes Kapitel werden", war damals unsere Prognose – und wir behielten Recht. Kaum ein anderes Spiel beeinflusste die Spielewelt stärker als der dritte Teil der Serie mit seinem umfangreichen Editor, seinen vielfältigen Mods (z. B. **Defense of the Ancients** oder den Tower-Defense-Maps) und nicht zuletzt dem aktuellsten Franchise **World of Warcraft**.

Seit der Gründung 1991 unter dem Namen „Silicon & Synapses" schafft die kalifornische Softwareschmiede es mit kaum vergleichbarer Konstanz, hochklassige Spiele zu veröffentlichen, die aufgrund ihres überragenden Gameplays überzeugen. Darunter befinden sich auch weniger bekannte Titel wie das Knobel-Jump&Run **The Lost Vikings** oder das düstere **Blackthorne**. Und wenn wir schon im Jahre 2001 ehrfürchtig die insgesamt elf Millionen verkauften Exemplare der **Warcraft-**, **Starcraft-** und **Diablo**-Reihen bestaunten, was sollen wir heute angesichts der über zwölf Millionen **WoW**-Abonnenten und der drei Millionen verkauften Spieleboxen von **Starcraft 2: Wings of Liberty** innerhalb des ersten Monats sagen? Ganz einfach: „Weiter so!" Lesen Sie auch unseren Report zum Thema ab Seite 116. ❑



DER ANFANG | **Blackthorne** ist ein wenig bekanntes Jump & Run aus dem Jahr 1994.



EVOLUTION | Zuversichtlich schauen wir dem nächsten Kapitel von Blizzards Erfolgsgeschichte entgegen: **Diablo 3**.

DOOM 3

Visuelle Ekstase

Ein großes Raunen ging im März 2001 durch die Gemeinde der Shooter-Fans. Der Grund: Kein Geringerer als Programmierer-Legende John Carmack von id Software zeigte auf der Macworld-Messe erste bewegte Eindrücke des sehnlichst erwarteten **Doom 3** und damit der neuen id-Tech-4-Engine.

Bump-Mapping, Per-Pixel-Lighting und Specular-Highlighting ermöglichten einen damals unerreichten Realismusgrad bei der Echtzeitdarstellung von Licht und Schatten. Aufgrund der extrem plastisch erscheinenden Texturen und der realistisch animierten Gesichtszüge erzeugten schon die wenigen veröffentlichten Screenshots eine wohlige Gänsehaut bei Spielern auf der ganzen Welt. Die perfekte Voraussetzung für die düstere und bedrohliche **Doom 3**-Atmosphäre war geschaffen. Auch wenn sich Fans der Serie noch mehr als drei Jahre gedulden mussten und das Endergebnis angesichts anderer Entwicklungen (zum Beispiel der Source-Engine) kaum mehr überraschte, war dies ein Moment, der uns im Gedächtnis blieb. ❑



SCHÖN GRUSELIG | Lichtberechnung in Echtzeit und die organischen Animationen waren das Nonplusultra der damaligen Zeit. Auch wenn sie im Rückblick wenig Glanz versprühen, markieren die Bilder für uns einen wichtigen Punkt in der Geschichte der 3D-Grafik.

MEISTERWERKE

Die Total-War-Reihe

Von: Peter Bathge

Runde und Echtzeit in einem Strategiespiel – das geht doch nicht?! Denkste!



AUF DVD
• Video zum Spiel

GESCHICHTE ERLEBEN | PC-Generäle sind im Laufe der Zeit mit der **Total War**-Serie an der Seite von Samurai, Kreuzrittern, römischen Legionären und Musketenschützen in die Schlacht gezogen. Die spannenden, taktisch anspruchsvollen Gefechte sind seit jeher ein Markenzeichen der Reihe.

Was ist ein Meisterwerk? Nach unserer eigenen Definition handelt es sich dabei um ein außergewöhnliches Spiel, das ein Genre perfektionierte oder es gar gänzlich neu erfand. Manchmal waren die Auswirkungen dieser Spiele erst Jahre später ersichtlich. Ab und zu verwehrte ihnen die Öffentlichkeit die verdiente Anerkennung. Und alle paar Jahre erschien ein Spiel, dessen Potenzial die Entwickler erst bei den Nachfolgern ausschöpften. **Shogun: Total War** ist so ein Spiel. Ein Spiel, das wir im Test in der Ausgabe 06/2000 unterschätzten und mit einer vergleichsweise niedrigen 78-Prozent-Wertung bedachten. Ein Spiel mit Schwächen. Doch weil es eine der größten Strategieserien des 21. Jahrhunderts begründete, ist es ein Meisterwerk. Oder zumindest ein wichtiger Teil eines solchen – der **Total War**-Serie.

Seit Shogun vor über zehn Jahren die Serie ins Leben rief, hat sich am grundlegenden Spielprinzip nichts verändert. Egal ob im feudalen Japan oder im Europa der Kreuzzüge, stets verläuft die Eroberung der bekannten Welt zweigleisig: Auf einer Übersichtskarte bewegen Sie als Anführer einer Nation Zug um Zug Ihre Armeen, heben neue Truppen aus und errichten Gebäude auf dem in Provinzen unterteilten Spielfeld. Das krasse Gegenteil dieser gemütlichen Feierabendstrategie stellen Schlachten dar, bei denen Sie in Echtzeit Soldaten kommandieren.

Bei der Japankarte hat sich der britische **Shogun**-Entwickler Creative Assembly großzügig von dem Brettspiel **Risiko** inspirieren lassen: Die detailarme Übersicht erinnert an ein in verblassten Farben bemaltes Spielbrett, die Städte symbolisierenden Häuser und die für Heerverbände stehenden Menschlein sehen aus, als hätten die Entwickler sie einer Brettspielpackung entnommen. In späteren Serienteilen löst eine voll animierte Weltkarte dieses klassische Spielfeld ab – mehr dazu im Kasten auf der nächsten Seite.

Die spielerischen Möglichkeiten im Rundenmodus halten sich zu Beginn der Serie noch in Grenzen: Diplomatische Beziehungen zu den Nachbarn beschränken sich auf Kriegserklärungen oder Friedensabkommen und abseits der Hauptstädte wirken die Provinzen deprimierend leer. Dafür existieren bereits Spezialeinheiten: Mit Ninjas verüben Sie Attentate auf feindliche Generäle und Herrscher. Die Mordversuche begleitet das Spiel mit aufwendig gemachten Videos, die Erfolg und Scheitern des Meuchelmörders auf amüsante Weise dokumentieren. Später ergänzen die Nachfolger von **Shogun** das Arsenal an Gefolgsleuten um Priester, die Angehörige anderer Religionen zur Revolte aufhetzen, sowie Händler, die mittels der in den Bezirken verteilten Waren weitere Einnahmen generieren.

> „Schachfreunde werden sich mit Shogun sofort anfreunden. C&C-3-Fans brauchen mehr Zeit.“
> Daniel Ch. Kreiss im Shogun-Test, PC Games 06/2000

Wenn Ihre Armeen feindlichen Kampfverbänden begegnen, kommt es zu gewaltigen 3D-Schlachten – deren beeindruckende Größe mit mehreren tausend Teilnehmern erkauft sich Creative Assembly bei **Shogun** und **Medieval** noch mit der Verwendung altertümlicher Bitmap-Soldaten. Mit dem folgenden **Rome** erhalten die Gefechte eine zeitgemäße Optik und begeistern mit dichter Schlachtfeldatmosphäre wie in einem Historienfilm à la Gladiator.

Die taktische Tiefe der Auseinandersetzungen stimmt Strategen froh: Wetter, Terrain, Moral

BRETTSPIELWURZELN: DIE STRATEGIEKARTE

Erst bei Risiko abgekupfert, später von etlichen anderen Spielen nachgeahmt: Die Übersichtskarte der Total-War-Reihe hat sich in den über zehn Jahren seit dem ersten Serienteil deutlich verändert.

3D-Schlachten und eine isometrische Übersichtskarte in einem Spiel – mit dieser ungewöhnlichen Kombination hat die **Total War**-Reihe genau den Geschmack der Strategiespieler rund um den Globus getroffen. Doch die einst aus dem Brettspiel **Risiko** entlehnte Ansicht des eigenen Reiches sah mit der Zeit ganz anders aus als beim Seriengründer **Shogun**: Die gezeichneten Provinzen (oberes Bild, **Medieval 1**) wichen dreidimensionalen Repräsentationen von Bergen, Tälern und mit Mauern umgebenen Städten (unteres Bild, **Medieval 2**). Das sah zwar deutlich detaillierter und zeitgemäßer aus, doch gleichzeitig ging das heimelige Brettspiel-Flair von **Shogun** und **Medieval 1** verloren.





und Erfahrung wirken sich auf die Kampfkraft der Soldaten aus, der Tod des Generals hat verheerende Auswirkungen und die Truppentypen besitzen andere Stärken und Schwächen als die übrigen Kontingente. Zu Beginn auftretende Probleme mit der Kamerasteuerung beseitigt das Entwicklerteam in späteren Serienvertretern.

Dem nicht perfekten Shogun folgten fünf weitere Spiele, die das Geschehen von Japan nach Europa, in den Nahen Osten, Teile von Afrika, Indien und Nordamerika trugen. Den siebten Teil haben wir in diesem Heft getestet – **Shogun 2** besinnt sich auf die Anfänge der Serie und schickt Sie erneut ins virtuelle Japan. Dort hat sich zwar seit dem Mai 2000 einiges verändert. Doch hinter der Fassade aus neuesten Grafikeffekten schlägt noch immer das Herz des Originals: eine faszinierende Mischung aus Echtzeit- und Runden-Strategie, die auch nach zehn Jahren noch begeistert. Ein echtes Meisterwerk eben. ❑

PETER ERINNERT SICH:

Schwer zugänglich, furchtbar komplex und dennoch süchtig machend: Nach einer Dekade **Total War** kann ich mir ein Spielerleben ohne die Strategie-Epen aus England nicht mehr vorstellen. Egal ob feudales Japan, Mittelalter, Römerzeit oder Industrialisierung – bei den gewaltigen Schlachten fühle ich mich in jeder Geschichtsepoche wie ein General und Staatenlenker. Einen besonderen Platz in meinem Herzen haben immer noch **Shogun** und das



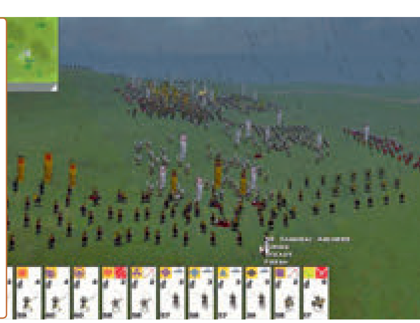
erste **Medieval**: Damals fühlte sich der Runden-Strategiepart wie ein richtiges Brettspiel an. Der schönen 3D-Grafik der jüngeren Seriensprosse zum Trotz: Diesen **Risiko**-Charme der gezeichneten Landkarten vermisse ich. Allein das ist für mich Grund genug, diese zeitlosen Spiele auch heute noch zu genießen.

DIE GESCHICHTE DER TOTAL-WAR-SERIE

Shogun: Total War



Der Erstling spielte auf den Schlachtfeldern Japans und überzeugte mit seiner Mischung aus Strategiekarten und Echtzeit-Schlachten. Die fehlende Komplexität im Rundenmodus und der unbequeme Einstieg samt hakeliger Steuerung schreckten unseren Tester damals aber noch ab.
Erscheinungsjahr: 2000 Wertung: **78%**



Medieval: Total War



Mit dem Szenariowechsel ins mittelalterliche Europa sprach **Total War** deutlich größere Käuferschichten an. Eine im Vergleich zu **Shogun** gesteigerte Anzahl an Truppentypen sowie die detailliertere Strategiekarte machten Laune. Die veraltete Grafik verdarb sie einem aber wieder.
Erscheinungsjahr: 2002 Wertung: **80%**



Rome: Total War



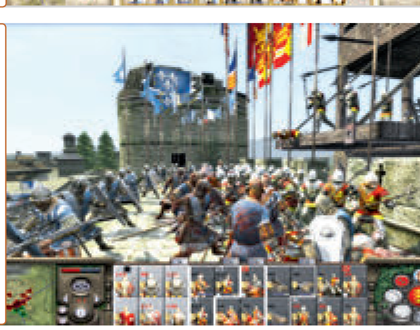
Das von vielen Fans als bester Serienteil eingeschätzte **Rome** begeisterte mit einer erstmals in 3D gehaltenen Strategiekarte und spektakulären Schlachten mit hübschen Polygon-Soldaten. Die ebenfalls neu eingeführten Senatsmissionen wiederholten sich jedoch viel zu oft.
Erscheinungsjahr: 2004 Wertung: **84%**



Medieval 2: Total War



Die verbesserte Engine von **Rome** und das Szenario von **Medieval 1** verbanden sich zu einer hervorragenden Neuauflage. Die Belagerungen waren so spannend inszeniert wie nie zuvor, zudem stand einem erstmals der Weg in die Neue Welt jenseits des Atlantiks offen.
Erscheinungsjahr: 2006 Wertung: **88%**



Empire: Total War



Jahrelang von den Fans gefordert, nun endlich da: Die steuerbaren Seeschlachten waren fordernd, die Steuerung aber auch unnötig kompliziert. Mit seiner gewaltigen Spielwelt (neben Europa waren Indien und Nordamerika bespielbar) war der Titel das bisher umfangreichste **Total War**.
Erscheinungsjahr: 2009 Wertung: **90%**



Napoleon: Total War

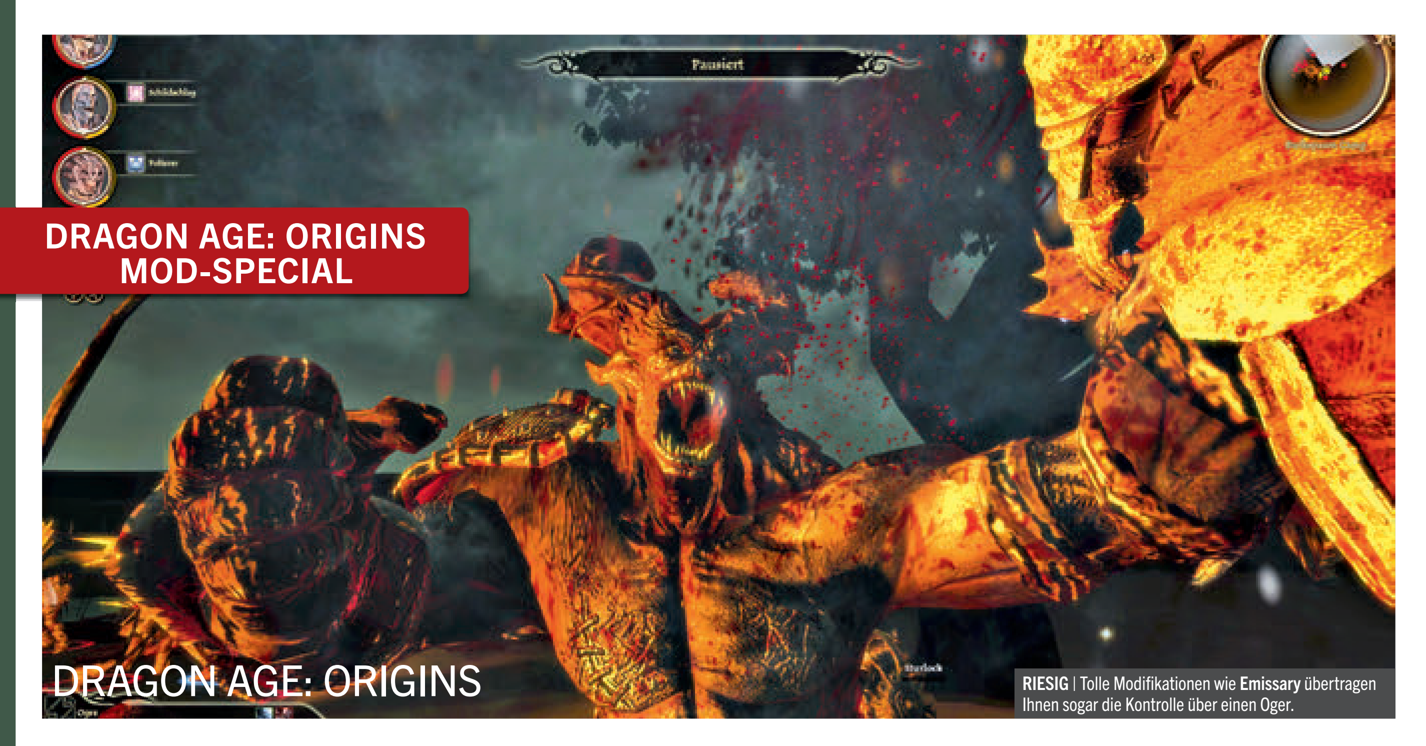


Teil 6 bot weniger Umfang als **Empire**, enthielt dafür aber eine anspruchsvolle, weil zeitabhängige Kampagne rund um Napoleons Feldzüge. Das Spiel perfektionierte die Schlachtenatmosphäre mit zerfasernden Pulverschwaden und ohrenbetäubenden Explosionen.
Erscheinungsjahr: 2010 Wertung: **87%**



 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.



RIESIG | Tolle Modifikationen wie **Emissary** übertragen Ihnen sogar die Kontrolle über einen Oger.

Die besten Mods für Dragon Age



Von: Marc Brehme

Diese Erweiterungen bieten stundenlang frischen Spielspaß mit Origins!

Obwohl **Dragon Age 2** bereits in den Startlöchern steht, boomt die Mod-Szene für **Origins** nach wie vor. Mittlerweile sind unzählige Erweiterungen für das Spiel erhältlich. Neben Story-Modulen wie den Questmods, von denen wir Ihnen besonders empfehlenswerte Vertreter auf den folgenden Seiten vorstellen, stehen auch andere kleine Spielerweiterungen bei der Community hoch im Kurs. Mit **Circles be gone** (auf DVD) entfernen Sie etwa die Ringe unter den Füßen der Spielfiguren, mit **The Winter Forge** (auf DVD) können Sie eigene Gegenstände wie Waffen oder Rüstungen im Spiel herstellen und **Inverness Keep** (auf DVD) schenkt Ihnen ein schickes eigenes Schloss inklusive Quests und Personal. Unsere Mods auf dem Silberling kommen entweder als .dazip-Archiv oder in gepackten Zip- bzw. Rar-Dateien daher. Letztere entpacken Sie mittels eines Hilfsprogramms wie Winrar (www.winrar.de) in den schon dafür vorgesehenen Ordner namens override. Er befindet sich standardmäßig im Verzeichnis „C:\Dokumente und Einstellungen\Eigene Dateien\Bioware\Dragon Age\packages\core“. Mod-Dateien, die auf .dazip enden, installieren Sie mit der Datei daupdater.exe, die sich im Installationsverzeichnis im Ordner „\bin_ship“ befindet. Ist Ihnen die Datenkopiererei zu umständlich, nutzen Sie für Mods, die in den Dateiformaten .zip und .dazip vorliegen, einfach den **DA-Mod-Manager**, den Sie ebenfalls auf unserer DVD finden. Damit lassen sich diese Modifikationen komfortabel installieren, verwalten und wieder löschen. ❏

Info: www.dragonagenexus.com

DRAGON AGE: ORIGINS

Emissary



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 45 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Schwer

GESCHOCKT | Der Emissary-Magier der Dunklen Brut setzt den Schock-Zauber gegen Feinde ein.

GEFÄHRLICH | Im Lager der Brut dürfen Sie später sogar einen Oger steuern und richtig austeilen.

Die Fan-Erweiterung **Emissary** spielt ein Jahr nach dem Ende von **Dragon Age: Origins**. Der Erzdämon ist besiegt, aber die Angriffe der Dunklen Brut gehen weiter. Die Truppen der Bösewichter sind zwar unorganisiert und über ganz Thedas verstreut, aber dennoch stellen Sie noch immer eine Gefahr für alle dar, die ihren Weg kreuzen. Diesmal stellen Sie sich der Dunklen Brut allerdings nicht entgegen, sondern übernehmen selbst die Kontrolle über die dunkle Seite.

Sie ziehen mit einem Emissary-Magier, einem Genlock-Schurken und zwei Hurlock-Kriegern in den Kampf und schnetzeln sich durch Silent Plains. Das ausgedehnte Wüstengebiet befindet sich nördlich von Ferelden und wirkt recht trostlos und steril. Dazu trägt auch der recht eigenwillige Grafikstil der Modifikation bei, der sofort auffällt, da der Modder das Modul mit sehr hellen Überstrahleffekten versehen hat. Das Gebiet hat Modder Fergus Macpherson komplett neu erstellt. Zwar ist das Leveldesign schlauchartig und bietet keine Gelegenheit für Erkundungen abseits der vorgegebenen Route, aber dafür hat er seine Erweiterung mit gelungenen Cutscenes versehen.

In Emissary treten Sie gegen verschiedene Gegnertypen an, die gut aus Nah- und Fernkämpfern gemischt sind. Eine witzige Besonderheit des Moduls ist, dass Sie einen riesigen Oger steuern dürfen. Der Modder verriet PC Games, dass er etwas ganz anderes als **Origins** schaffen wollte und sich deshalb für eine Dunkle-Brut-Mod entschied. Zwei Wochen nach seinem Release veröffentlichte Bioware den offiziellen Download-Content (DLC) **The Darkspawn Chronicles**, dem die gleiche Idee zugrunde liegt. Verrückter Zufall! *(mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1152

DRAGON AGE: ORIGINS

The Carrion Birds

Ebenfalls von Fergus Macpherson, dem Macher von **Emissary** (siehe oben) stammt das **Dragon Age**-Modul **The Carrion Birds**. Die Quest-Mod legt den Fokus auf strategische Kämpfe und garniert das Ganze hier und da mit ein paar Rätseln. Die Fan-Erweiterung schließt direkt an das Ende von **Dragon Age: Origins** an. Im Intro erleben Sie noch eine Siegesfeier, doch dann wird der Protagonist von einer dunklen Vision niedergestreckt … Als Sie wieder zu sich kommen, hat sich der Fremde Malferath Ihrer bereits angenommen und steht Ihnen ab sofort als zweites Partymitglied zur Seite.

Der Spieler entdeckt mit seinen Gefährten die in großen Teilen modifizierte Stadt Denerim und sieht, wie sich das Leben der Einwohner nach dem Ende von **Origins** verändert hat. Schon bei der ersten Quest und der Reise ins Bettlerviertel erhalten Sie eine neue Gabe. Mit dieser spüren Sie Geister in der Stadt auf, was die Story vorantreibt, die durch Zwischensequenzen und illustrierte Texttafeln präsentiert wird. Sehr cool: Die Charakterauswahl bietet sogar die Möglichkeit, die Qunari als Rasse zu wählen. *(mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1910



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

STUMMFILM | Das Modul ist nicht vertont. Die Geschichte wird in Englisch über Texttafeln erzählt.



GHOSTBUSTER | Im Bettlerviertel suchen Sie mit Ihrer neuen Fähigkeit mehrere Geister.

DRAGON AGE: ORIGINS

Classic Week

Etwa 200 Stunden seiner Freizeit hat der australische Modder Jye „Mengtzu“ Nicolson in seine Spielerweiterung **Classic Week** gesteckt. Er selbst bezeichnet die Erweiterung als „liebevolle Parodie von MMOGs“, also Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspielen wie **World of Warcraft**.

Die Mod adaptiert typische Spielinhalte von MMOGs wie Raids (Gruppenfeldzüge) und Massenschlachten für einen Einzelspielerpart und würzt ihn mit einer Prise Humor und „Seitenhieben auf den Online-Lifestyle“, wie Mengtzu gegenüber PC Games erklärte. Sogar eine nicht ganz ernst gemeinte Story hat er sich ausgedacht: **Classic Week** spielt in der fiktiven Welt eines **Dragon Age: Online**. In naher Zukunft ist nur noch ein Spielserver für die letzten Fans übrig. Eine Ihnen sehr wichtige Person hat sich mit Ihnen in der Spielwelt verabredet. Um dort zu ihr vorzudringen, müssen Sie aber zunächst die Herausforderungen der Community im Spiel meistern …

Aber Obacht: **Classic Week** ist eine echte Herausforderung – selbst für versierte Spieler. Die 25 Bosskämpfe sind bockschwer, aber durchaus zu schaffen. *(mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1251

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer



DÜSTER | Beim nächtlichen Kampf in der „Instanz“ Recliffe Night müssen Sie ein Dorf beschützen.



GIGANT | Bei diesem Bosskampf ist Ihre Truppe schnell ins Hintertreffen geraten.

DRAGON AGE: ORIGINS

Dirge of Coldhearth

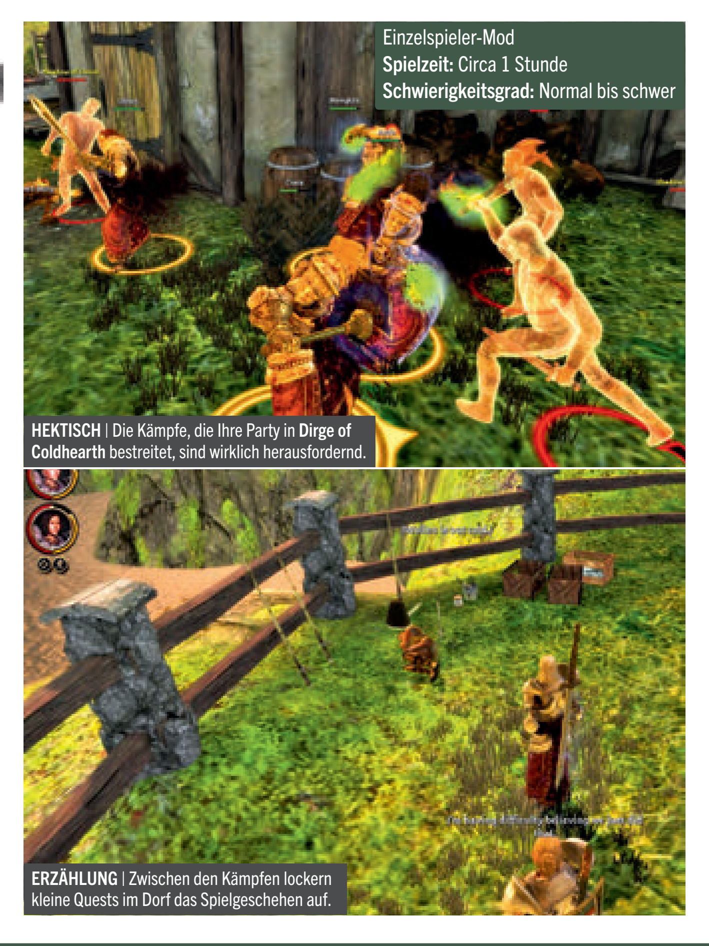
Die Fan-Erweiterung **Dirge of Coldhearth** stammt vom Macher von **Classic Week** (siehe oben), Jye „Mengtzu“ Nicolson. In dieser etwa einstündigen Quest-Modifikation dürfen Sie mal so richtig auf die Kacke hauen und wie unser geliebter Chef Wolfgang „Rumkugel“ Fischer arme Untergebene herumschubsen. Als Spieler bekommen Sie nämlich das Kommando über ein Elite-Team der Templer übertragen, deren Aufgabe es ist, böse Buben zur Strecke bringen.

Dirge of Coldhearth bietet drei herausfordernde Bosskämpfe und ist für geübte **Dragon Age**-Spieler gedacht. Zunächst erstellen Sie einen Helden und wählen, ob Sie im Heroic- oder im Casual-Modus spielen möchten. Diese Entscheidung beeinflusst die Komplexität der Bosskämpfe, die im Heroic-Modus deutlich komplexer ausfallen. Dieser empfiehlt sich nur für Spieler, die Raid-Erfahrung in MMOGs haben oder bereits **Classic Week** gespielt haben.

Im Casual Modus stehen Ihnen nach der Heldenerstellung drei Level-15-Gefährten (zwei Krieger, ein Magier) zur Seite. Auf ein Happy End warten Sie in diesem Modul vergeblich. Bereits zu Beginn erfahren Sie, dass Sie nur noch einen Tag zu leben haben und Sie diesen doch bitte schön nicht nutzlos vertun, sondern noch ein paar Abtrünnige niederstrecken sollen … Neben Kämpfen betätigen Sie sich in kleinen Quests auch als Psychologe und lösen Konflikte zwischen den Einwohnern. Der Australier Jye Nicolson bastelt bereits an einer Fortsetzung von **Dirge of Coldhearth** und einem früheren Projekt, **Fragments of Ferelden**. Beide neuen Mods sollen die Geschichten zusammen- und zu einem sinnvollen Ende führen. *(mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1886

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal bis schwer



HEKTISCH | Die Kämpfe, die Ihre Party in **Dirge of Coldhearth** bestreitet, sind wirklich herausfordernd.

ERZÄHLUNG | Zwischen den Kämpfen lockern kleine Quests im Dorf das Spielgeschehen auf.



Einzel- & Mehrspieler-Mods
Spielzeit: Verschieden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

DREIFALTIGKEIT | **Starjeweled** ist eine der drei von Blizzard selbst stammenden Mods für **Starcraft 2**.

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Blizzard-Mods im Beta-Test



Von: Marc Brehme

Der Hersteller liefert eigene „Custom Maps" für sein Spiel. Und die sind toll!

Ende Januar haben Blizzard Entertainment, die Macher von **Starcraft 2: Wings of Liberty**, einen öffentlichen Beta-Test für drei eigene Modifikationen gestartet. Denn nicht nur die Community werkelt an Erweiterungen für das gelungene Echtzeit-Strategiespiel, sondern auch der Hersteller selbst. Interessierte Spieler können sich im Battle.net die sogenannten Costum Maps **Aiur Chef**, **Left 2 Die** und **Starjeweled** herunterladen und Probe spielen. „Wir möchten jedem Spieler die Möglichkeit geben, die neuen Spielinhalte auszuprobieren und uns Feedback zu geben, bevor sie offiziell und in finaler Form veröffentlicht werden", so Blizzard Entertainment zum Start des Beta-Tests. An der angekündigten vierten Map, einem **Defense of the Ancients** (**DotA**)-Klon, arbeiten die Entwicker noch (siehe Interview S. 129).

Die Map Aiur Chef ist inspiriert von einer bekannten Kochshow in den USA. Auf der Karte sammeln Sie Zutaten für ein Gericht ein, Sie kehren dann in die Küche in der Mitte der Karte zurück und bereiten das Mahl automatisch zu.

Je nach Komplexität des Gerichts kassieren Sie eine unterschiedlich hohe Punktzahl. Die Zutaten wie Zitronen, Thunfisch, Vespingas etc. liegen entweder direkt in der überschaubaren Spielwelt herum und spawnen wieder oder Sie müssen Gegner dafür erledigen. So hauen Sie etwa einen



ISS GESUND! | Zu Beginn der Runde wird die Hauptzutat der Gerichte bekannt gegeben. Diesmal ist es Birne.

SAMMELFIEBER | Vor dem Kochen müssen Sie die auf der Karte verteilten Zutaten zunächst einsacken.

INTERVIEW MIT **DUSTIN BROWDER**

„Wir wollen mit dem **DotA**-Gameplay experimentieren."

PC Games: Was ist eure Intention mit den Blizzard-eigenen Custom Maps für **Starcraft 2**?
Browder: „Ursprünglich waren sie dazu gedacht, zu zeigen, was man mit dem Editor alles machen kann. Aber dann begannen wir, immer mehr Zeit hineinzustecken. Zumal die Community unterdessen bereits viele fantastische Sachen mit dem Editor angestellt hatte und es eigentlich nicht mehr nötig war, mit unseren Karten zu zeigen, was er alles kann. Für uns sind unsere neuen Karten einfach etwas mehr cooles Zeug, das man im Battle.net spielen kann. Inhalte, von denen wir hoffen, dass es den Fans Spaß macht. Es gibt mittlerweile so viele aufregende Mods auf den Servern, dass ich gar nicht weiß, wie wir damit überhaupt konkurrieren könnten. Aber wir hoffen einfach, dass sie den Fans gefallen."
PC Games: Welche der vier eigenen Maps, die ihr angekündigt habt, ist dein persönlicher Favorit?
Browder: „Ich habe für mir selbst beschlossen, nicht mehr **Starjeweled** zu spielen, weil ich damit nicht wieder aufhören kann. (lacht) Vor einigen Tagen habe ich eineinhalb Stunden mit dieser Map verbracht. Ich habe sie einfach immer wieder und wieder gespielt. Also habe ich mir jetzt selbst auferlegt, die Map im Büro nicht mehr anzufassen, sodass ich auch mal zum Arbeiten komme."
PC Games: Wird es auch Achievements geben?
Browder: „Wir möchten die Karten möglichst bald an die Community herausgeben. Achievements wird es geben, aber nicht in der ersten Version."
PC Games: Vergangenes Jahr habt ihr eine **Defense of the Ancients** (**DotA**)-Custom-Map angekündigt …
Browder: „Wir arbeiten immer noch daran. Es gibt viele Sachen, die wir machen können, um sie noch viel interessanter zu machen als das, was wir auf der Blizzcon gezeigt haben. Es gibt einige Kernprobleme, die viele klassische **DotA**-Maps haben und an denen wir arbeiten wollen. Beispielsweise kommt es häufig vor, dass du den Gegner nicht angreifen solltest, weil es dich sogar schwächt. Bizzar, aber es ist so. Oft kommst du auch in witzige Situationen, wenn ein Team einen klaren Vorteil hat und es trotzdem ewig dauern kann, bis es gewinnt. Mit solchen Problemen des Gameplays wollen wir experimentieren und herausbekommen: Können wir es besser machen? Ich weiß nicht, wie erfolgreich wir dabei


Dustin Browder ist Lead Designer bei Blizzard Entertainment.

sein werden, aber wir wollen es ausprobieren und sehen, ob wir das Spielerlebnis verbessern können.
PC Games: Wenn ich eine coole Map oder Mod erstelle, wäre es möglich, dass Blizzard mich einstellt?
Browder: „Wir stellen ständig Leute aus der Community ein. Wenn du eine Mod machst, die Tausende täglich im Battle.net spielen, brauchst du mir nicht mehr zu beweisen, dass du ein Game Designer bist. Du *bist* ein Game Designer! Ich kann es sehen. Ich kann es fühlen. Es ist real. Damit hast du schon eine gute Chance auf ein Vorstellungsgespräch bei Blizzard."

(**Hinweis:** Das vollständige Interview lesen Sie auf pcgames.de)

Zergling mit Ihrer Bratpfanne um und klauben dann ein Steak auf, in das sich der besiegte Gegner verwandelt hat. Diese angegriffenen Feinde schlagen natürlich zurück, aber die Kämpfe sind eher ein Stilelement als anspruchsvoll.

Die im Kampf verlorene Energie füllen Sie durch das Einsammeln von entsprechenden Boni wieder auf. Für eine bestimmte Zeit dürfen Sie auch einen Sprint hinlegen. Diese Funktion benötigt allerdings relativ viel Zeit zum erneuten Aufladen, fügt sich aber deshalb auch prima in die sehr gut ausbalancierte Spielmechanik ein. Findige Spieler kommen nach einigen Partien natürlich auf die Idee, die Laufwege für die Zutaten eines einzelnen Rezepts zu optimieren und dieses immer wieder zuzubereiten. Die „Strafe" für dieses Vorgehen ist allerdings eine sich immer weiter vermindernde Punktzahl für jedes Gericht, das ständig zubereitet wird. Nur wer alle Rezepte zubereitet, kassiert die maximalen Zähler, um nach den drei Runden als neuer Chefkoch gekrönt zu werden.

Für Starjeweled adaptierten die Entwickler das Spielprinzip des Geschicklichkeitsspiels **Bejeweled**, bei dem es gilt, gleichfarbige Diamanten in Reihen zu gruppieren. Auf der rechten Seite des Spielfeldes verschieben Sie die Steine so, dass sich mindestens drei des gleichen Typs horizontal oder vertikal nebeneinander befinden. Diese Reihe löst sich auf und neue Steine rücken nach. Dafür erhalten Sie Energie, die Sie in Einheiten und Spezialeffekte investieren.

Ihre so erschaffenen Truppen erscheinen am unteren Ende des Schlachtfeldes vor Ihrer Basis, machen sich auf den Weg nach oben zum gegnerischen Hauptquartier und bekämpfen alle Feinde auf dem Weg dorhin automatisch. Sie unterstützen sie, indem Sie ständigen Nachschub organisieren oder bestimmte Effekte wie Zeitbombe oder Warpzelle aktivieren. Ziel des Spiels ist es, die Basis des Gegners zu zerstören, der seinerseits natürlich Einheiten in Richtung Ihres Hauptquartiers schickt.

Die Custum Map Left 2 Die ist eine auf kooperatives Spiel modifizierte Version der **Starcraft 2**-Kampagnenmission Outbreak. Der Spielverlauf wechselt zwischen Tag- und Nachtphasen. Sie bauen Ihre Basis auf und legen dabei besonderen Wert auf Verteidigungsanlagen wie Bunker und Geschütztürme. In der Nacht stürmen dann Wellen an gegnerischen Zerg auf Ihre Basis ein. Halten Sie bis zum Tag durch, kann Ihnen die Brut nichts mehr anhaben und Sie rücken mit Ihren Truppen aus. Für vernichtete Zerg-Einheiten und Gebäude kassieren Sie Biomasse, die Sie in neue Technologien und Einheiten investieren. Sie müssen alle feindlichen Bauwerke auf der Karte restlos vernichten, um das Zerg-Virus zu besiegen. ❑

Info: www.battle.net



WITZIG | Blizzard beweist Humor. Der Startbildschirm von **Left 2 Die** parodiert Valves Zombiehatz **Left 4 Dead.**



DUNKELKAMMER | Nachts haben Feinde unsere Verteidigungsanlagen durchbrochen und sind in die Basis eingedrungen.

INTEL-CHIPS P67 UND H67

PROBLEME MIT AKTUELLEN INTEL-SYSTEMEN

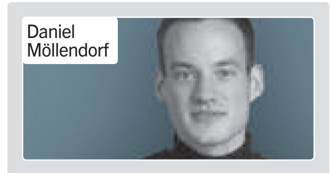
Alle bisher verkauften Sockel-1155-Mainboards für Intels aktuelle CPUs (Sandy Bridge) haben einen Fehler. Der kann dazu führen, dass die Leistung von Festplatten und optischen Laufwerken mit der Zeit abnimmt, bis diese gar nicht mehr vom PC erkannt werden.

Um herauszufinden, ob Ihr Board betroffen ist, drücken Sie unter Windows XP die Pause- und die Windows-Taste gleichzeitig. Danach klicken Sie auf „Hardware“, dann auf „Geräte Manager“ und zuletzt auf das Plussymbol neben „Systemgeräte“. Bei Windows 7 ist der Vorgang gleich, es entfällt aber der Klick auf „Hardware“. Wenn in der Übersicht nun der Eintrag „Intel 6-Series“ zu sehen ist und Sie das Board zwischen dem 9. Januar und Mitte April 2011 gekauft haben, ist Ihr PC von dem Problem betroffen und Sie sollten sich an den Hinweis im Bild oben halten oder das Board umtauschen.

Info: www.pcgameshardware.de



PROBLEME VERMEIDEN | Wenn Sie ein Sockel-1155-Board haben, dann verwenden Sie unbedingt die mit „SATA6G“ beschrifteten Anschlüsse – in diesem Fall also die vier Ports rechts.



„Fehler macht leider jeder“

Das links beschriebene Problem bei den Boards für Intels Sandy-Bridge-CPUs ist zwar ärgerlich, aber nicht der erste große Hardware-Bug – zudem können Sie die Boards immerhin umtauschen. 1994 hatten die ursprünglichen Pentium-Prozessoren einen Rechenfehler bei bestimmten Gleitkomma-Divisionen. Auch Intels Mainboard-Chip X38 war nicht tadellos – nach wenigen Wochen wurde er vom X48 abgelöst. AMDs erste Phenom-CPUs litten am TLB-Bug, der in bestimmten Situationen für Abstürze sorgen konnte. Dass niemand perfekt ist und selbst erfahrene Redakteure Fehler machen, zeigt unsere Rubrik „Horn des Monats“.

1.000 EURO GEWINNEN

Gestalten Sie eine einzigartige Spielermaus



Logitech und PC Games geben Ihnen die Möglichkeit, die Spielermaus G9X Laser nach Ihren Wünschen zu designen. Nutzen Sie hierfür den unten angegebenen Link. Dort finden Sie die Regeln für den Wettbewerb und können eine Maske für die G9X Laser herunterladen. Gestalten Sie diese Maske und laden Sie Ihren Entwurf bei uns hoch. Alles, was Sie brauchen, ist ein Bildbearbeitungsprogramm, eine kreative Idee und ein Account im Forum von pcgameshardware.de – die Anmeldung ist kostenlos. Alle Leser können aus den eingesendeten Designs die Top 10 wählen. Eine Jury sucht den Gewinner aus. Dessen Design wird in einer limitierten Stückzahl von 100 Exemplaren produziert.

Info: goo.gl/uzCF0

Schnell noch mitmachen: Teilnahme bis zum 28. Februar möglich

DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN

Das beste Design wird 100 Mal produziert – der Gewinner erhält das erste Exemplar, 1.000 Euro und ein G930 sowie eine G19. Für die übrigen Top-25-Teilnehmer gibt es eine G9X im neuen Design samt G19. Auch wenn Sie lediglich abstimmen, können Sie eines von 100 G930 gewinnen.

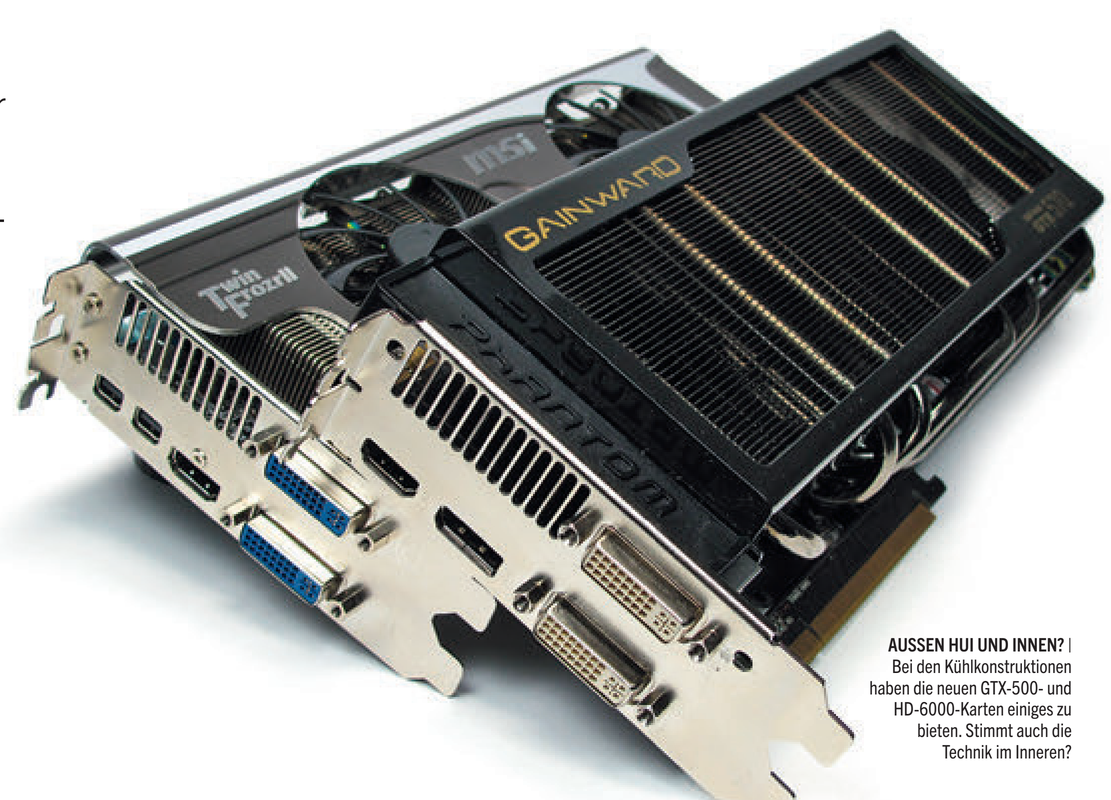
Design-Beispiel

- 100 x Logitech G930 Wireless (Wert: 160 Euro)
- Top-Tastatur Logitech G19 (Wert: 130 Euro)



Von: Raffael Vötter

Geforce-Karten der 500er-Reihe und AMDs Radeon-HD-6000-Modelle werden derzeit in allen Farben und Formen neu aufgelegt. Doch welche ist die beste?



AUSSEN HUI UND INNEN? | Bei den Kühlkonstruktionen haben die neuen GTX-500- und HD-6000-Karten einiges zu bieten. Stimmt auch die Technik im Inneren?

10 neue Pixelschubser im Test

Nvidias brandneue Geforce GTX 560 Ti zeigt ab Seite 136, was sie kann. Neben der getesteten Referenzkarte erreichte uns ein Modell mit einem herstellereigenen Design: die MSI N560GTX-Ti mit Twin-Frozr-Kühlung. Sie stellt sich als erste GTX 560 Ti der erstarkten Konkurrenz, bestehend aus zahlreichen Neudesigns der Radeon HD 6870/6850 und teureren Karten des Typs HD 6950 respektive Geforce GTX 570/580. Die Auswahl an schnellen und gleichzeitig leisen Grafikkarten für Spieler war selten so groß. PC Games vergleicht alle Neulinge und verrät Ihnen, welche Karten am meisten (Spiel-)Freude bereiten.

NEU, ALT ODER AUSGEMUSTERT

Zwar sind im ersten Quartal dieses Jahres keine „echten“ Neuheiten im Mainstream-Bereich zu erwarten, allerdings wird sich die Auswahl auf dem Markt klar verändern – einige altbekannte Pixelkünstler werden zum Wohle ihrer Nachfolger verschwinden. Dazu gehören AMDs HD-5800-Reihe und Nvidias Geforce-400-Modelle GTX 480 und GTX 470. Letztere wird durch die GTX 560 Ti abgelöst, während AMDs Cypress-Karten (HD 5800) durch übertaktete Barts-Modellen (HD 6800) ersetzt werden. Doch kein Grund zur Trauer, im Gegenteil: Ein Ausverkauf alter Bestände fördert oft Schnäppchen zutage und Sie können die Crème de la Crème der Altmeister günstig erwerben. Heiße Ausverkaufskandidaten sind (unter anderen) Sapphires Radeon HD 5870 Vapor-X und Zotacs Geforce GTX 470 AMP. Bei derart frisierten Vertretern der letzten GPU-Generation bedeutet das Alter keineswegs das Abstellgleis.

ZOTAC GEFORCE GTX 580 AMP-EDITION (1.536 MEGABYTE)

Bei Zotacs Flaggschiff steht „AMP“ für „amplified“ (verstärkt) und bezieht sich auf die Ausführungsgeschwindigkeit: Anstelle von 772/1.544/2.004 MHz arbeitet die Karte mit 810/1.620/2.050 MHz (Grafikchip/Shader/RAM), was ihr in unseren Benchmarks einen zwei- bis vierprozentigen Abstand zu nicht übertakteten Modellen einbringt. Wie bei der GTX 570 AMP montiert Zotac den Nvidia-Referenzkühler auf die Platine. Mit diesem erreicht unser Testmuster die für GTX-580-Karten üblichen Lautheits- und Temperaturwerte (siehe Testtabelle). Löblich: Mit im Lieferumfang der High-End-Platine befindet sich die Vollversion des Spiels **Prince of Persia: The Forgotten Sands**. Dazu erhalten Sie eine auf fünf Jahre verlängerte Garantie, sofern Sie sich binnen zwei Wochen nach dem Kauf auf www.zotac.com registrieren.

PALIT GEFORCE GTX 580 3GB (3.072 MEGABYTE)

Wie von Palit gewohnt, verfügt die im Eigendesign gefertigte GTX 580 nicht nur über eine grundlegend veränderte Platine, sondern auch über einen Kühler mit zwei Axiallüftern à 75 Millimeter Durchmesser. Darunter sitzen sowohl ein minimal übertakteter GF110-Chip mit 512 Shader-Rechenwerken als auch zwölf GDDR5-Speicherchips mit insgesamt 3 Gigabyte Volumen – von denen Sie in typischen Auflösungen bis 1.920 x 1.080 Pixel allerdings nicht profitieren.

Obwohl der großflächige Dual-Slot-Kühler die gesamten 26,7 Zentimeter der Platine überragt, agieren die beiden Lüfter aggressiv: Unter Spielelast messen wir sehr laute 6,2 Sone bei 74 Grad Celsius. Das muss nicht sein: Wenn Sie die Lüfter via Tool (Afterburner, Vtune) auf 50 Prozent herunterregeln, ist der Betrieb mit 3,3 Sone möglich. Unser Muster verkraftet selbst eine auf 0,963 Volt abgesenkte Spannung bei 40 Prozent Drehkraft; 81 Grad Celsius bei leisen 1,8 Sone sind der Lohn. Fazit: Sehr schnelle Grafikkarte mit einer Prise Zukunftssicherheit.

GAINWARD GEFORCE GTX 570 PHANTOM (1.280 MEGABYTE)

Mit der GTX 570 Phantom präsentiert Gainward ein exklusives Design, wobei man die Platine der Oberklasse-Geforce inklusive einer metallenen Kühlplatte bei der Palit GTX 570 Sonic Platinum entlehnt hat. Die auf dem Grafikchip platzierte Kühlkonstruktion verfügt über sechs vernickelte Heatpipes, drei 80-Millimeter-Lüfter und benötigt drei statt der sonst üblichen zwei PCI-E-Steckplätze.

Die Kühlfläche wird von den BIOS-Programmierern effektiv genutzt: Trotz der 210 Watt hohen Leistungsaufnahme erzeugt das Lüftertrio höchstens 2,3 Sone; im Leerlauf ist die Karte nahezu unhörbar (0,3 Sone). Damit unterbietet „das Phantom“ das Geräuschniveau aller anderen direkten Konkurrenten um mehr als ein Sone. Wer weiß, was er macht, drosselt die Lüfter im 3D-Betrieb: Unser Muster bewältigt die Abwärme selbst mit 50 Prozent Drehkraft spielend (1,3 Sone, 75 Grad Celsius). Mit nur 40 Prozent Drehzahl und einer auf 0,963 Volt gesenkten Spannung säuselt die Karte sogar mit 0,5 Sone (74 °C) durch **BF: Bad Company 2**.

PALIT GEFORCE GTX 570 SONIC PLATINUM (1.280 MEGABYTE)

Wie Gainwards GTX 570 weicht

auch die Sonic Platinum mit einer grundlegend veränderten Platine und Kühlung vom Nvidia-Referenzdesign ab. Außerdem lässt sich die Karte sehr gut übertakten: 797/1.600/2.000 MHz anstelle von 732/1.464/1.900 MHz sind Programm, was ihr zu rund sieben Prozent mehr Spieleleistung verhilft. Die Custom-Platine ist einen halben Zentimeter länger als die Nvidia-Vorgabe und beherbergt neben 1,28 GB GDDR5-Speicher einen 6- und einen 8-Pol-Stromstecker. Letzterer gewährt der Karte eine maximale Leistungsaufnahme von 300 Watt (Standard: 225 Watt mit 2 x 6 Pol). In Spielen wird dieser Wert selbst stark übertaktet nicht erreicht.

Auf dem Dual-Slot-Kühler rotieren zwei Axiallüfter. Bauartbedingt entweicht eine Hälfte der Abwärme aus dem und die andere ins Gehäuse. Die Lüftersteuerung geht aggressiv zu Werke und lässt die beiden Quirle unter 3D-Last mit bis zu 2.700 Umdrehungen pro Minute laufen. Dabei werden nur 75 Grad, aber sehr laute 6,3 Sone erreicht. Mithilfe des Palit-Tools Vtune dürfen Sie ohne Garantieverlust (!) an der Lüfterstärke drehen. Mit 50 Prozent Laufkraft sind 3,2 Sone bei 82 Grad Celsius zu verzeichnen, mit 45 Prozent nur 2,2 Sone.

MSI R6950 TWIN FROZR II/OC (2.048 MEGABYTE)

Der Twin Frozr II, MSIs aktuelle Version des bekannten Kühlers, sitzt auf einer Vielzahl von Grafikkarten. Er macht sich eine Mischung aus unterschiedlich dicken Heatpipes in Kombination mit eng stehenden Lamellen und doppelt vorhandener Axialbelüftung zunutze. Die Hitze der Bauteile wird prinzipbedingt zur Hälfte im Gehäuse verteilt, was einen Durchzug im Case ratsam macht. Wie einige Twin-Frozr-II-Karten vor ihr leidet auch die R6950 unter einer „ängstlichen" Lüftersteuerung: Während der Grafikchip bei 62 Grad Celsius friert, drehen die Lüfter unter 3D-Last mit 3.000 Umdrehungen pro Minute. Das entstehende Surren entspricht 3,4 Sone – und ist beinahe 1,0 Sone lauter als das rauschende Referenzdesign.

Ein Tausch der Kälte gegen Stille ist (auf Kosten der Garantie) kein Problem: Bei nur 40 Prozent Drehkraft im Afterburner sind kaum wahrnehmbare 0,8 Sone bei 74 Grad Celsius zu verzeichnen. Die relativ lauten 1,1 Sone im Leerlauf weichen 0,2 Sone, sobald Sie 25 Prozent einstellen. Dieses Feedback leiteten wir auch an MSI weiter, das die Lüfterkurve in zukünftigen BIOS-Versionen möglicherweise anpasst. Apropos BIOS: In puncto BIOS verzichtet MSI bei der Custom-Platine der R6950 TFII auf den Dip-Schalter des Referenzdesigns, welcher das Umschalten zwischen zwei BIOS-Versionen ermöglicht. Dafür ist das große Übertaktungspotenzial der Karte erwähnenswert: Mit 1,3 Volt arbeitet unser Testmuster mit 1.000/2.900 MHz und schlägt so auch eine HD 6970.

HIS RADEON HD 6970 (2.048 MEGABYTE)

Vom AMD-Exklusivpartner HIS erreichte uns eine weitere Radeon HD 6970 im Referenzdesign. Diese zeichnet sich durch ihr Direct-Heat-Exhaust-Konzept (DHE) aus: Die Abwärme der Bauteile wird größtenteils aus dem Gehäuse befördert. Wie alle zuvor getesteten Karten dieses Typs arbeitet auch die HIS HD 6970 mit dem Referenztakt (880/2.750 MHz für GPU/RAM) und kann es so mit Nvidias GTX 570 aufnehmen.

Trotz unveränderter Spezifikation überrascht das Testmuster mit einer relativ niedrigen Lautheit, erreicht durch geringere Lüfterdrehzahlen: In Spielen sind 4,5 Sone zu verzeichnen – die zuvor getesteten Karten gipfeln in 4,9 bis 5,9 Sone. Die weiteren Leistungswerte der schnellen, aber lauten High-End-Grafikkarte liegen im üblichen Rahmen (siehe Testtabelle).

MSI N560GTX-TI TWIN FROZR II/OC (1.024 MEGABYTE)

Direkt zum Start der neuen Nvidia-Grafikkarte bringt MSI eine Twin-Frozr-II-Ausführung auf den Markt. Ein genauer Blick offenbart, warum das so schnell ging: MSI nutzt als Basis die Platine der erfolgreichen N460GTX Hawk, verzichtet jedoch auf die Spannungsmesspunkte jener Karte. Einzig der Grafikchip, ist „neu": Unter der Kühlerhaube arbeitet ein voller GF114 mit 384 Shader-ALUs. Der Grafikchip ist wie der 1 Gigabyte große Speicher übertaktet: Anstatt 822/1.645/2.004 MHz arbeitet die N560GTX-Ti TFII mit 882/1.765/2.098 MHz, was einem Plus von 7/5 Prozent entspricht. Infolgedessen rückt die Karte näher an die Radeon HD 6950 heran. Während der Nvidia-Kühler mit seiner Laufruhe überzeugt (s. Seite

RADEON ODER GEFORCE? PRO UND KONTRA

Kaufen Sie eine Radeon HD 5000/6000, wenn Sie …

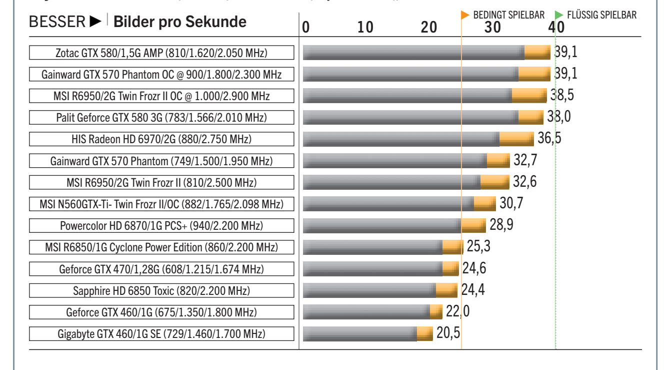
- ➕ … Wert auf eine niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf (Desktop) legen.
- ➕ … das optisch hervorragende Supersampling-AA (SGSSAA) unter DX9 nutzen wollen.
- ➕ … Wert auf Eyefinity-Funktionen (Multi-Monitoring mit mehr als zwei Exemplaren) legen.
- ➕ … das hübsche Custom-Filter-AA (CFAA) oder MLAA nutzen möchten.
- ➕ … Crossfire nutzen möchten. Es läuft auf allen Non-Nforce-Platinen.
- ➕ … eine Geforce-GTX-ähnliche Tri-Setup- und hohe Tessellationsleistung wünschen (gilt nur für die HD 6970/6950).
- ➖ … über flimmeriges AF (nur HD 5000) hinwegsehen können.

Kaufen Sie eine Geforce 400/500, wenn Sie …

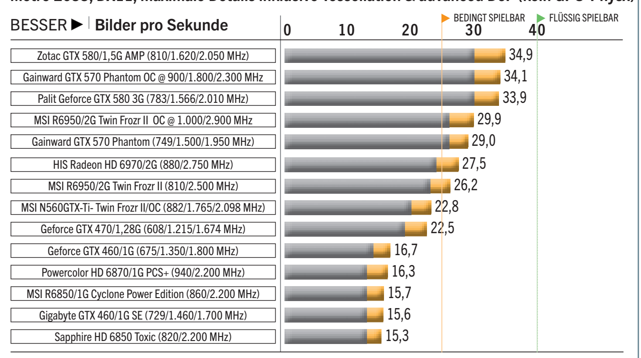
- ➕ …die schnellste Grafikkarte mit nur einem Grafikchip suchen (gilt nur für die Geforce GTX 580).
- ➕ … das derzeit beste AF wünschen (Filter-Optimierungen lassen sich deaktivieren; Flimmern deutlich geringer als bei Radeon-Karten).
- ➕ … Wert auf hübsches SGSSAA in jeder API legen (Nvidia Inspector oder Geforce-SSAA-Tool erforderlich).
- ➕ … Tessellation (**Metro 2033**, **Stalker: Call of Prypiat**, **Lost Planet 2**) flüssig nutzen möchten.
- ➕ … Wert auf Cuda (GPU-Physx, Vreveal, Badaboom & Co.) legen.
- ➕ … SLI nutzen möchten (benötigt Mainboard mit Nforce/X58/P55/P67).
- ➖ … über einen 3D-Stromverbrauch um 230 Watt (GTX 480/580) hinwegsehen können.

DX10-/DX11-SHOOTER: AB 250 EURO KOMMT FREUDE AUF

Crysis Warhead (DX10, 64 Bit, Enthusiast), Spielstand „From Hell's Heart"



Metro 2033, DX11, maximale Details inklusive Tessellation & advanced DoF (kein GPU-Physx)



Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF

System: Core i7-860 (4 GHz), P55, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64, GF 266.35 (Q), Cat 10.12 CCC2 (HQ) **Bemerkungen: Metro 2033** ist mit allen aktiven Grafikdetails fordernder als **Crysis**. Interessant ist, dass hier selbst eine GTX 460 SE den HD-6850-Karten das Wasser reichen kann – der Tessellationsleistung sei Dank.

136-138), wiederholt sich die MSI-Geschichte: Die Lüfter nehmen ihre Aufgabe zu ernst und erzeugen unter typischer Last 3,2 Sone Lautheit. Da die GPU nur 62 Grad Celsius erreicht, wagen wir eine Reduktion der Drehzahl auf das Minimum (40 %): Kaum hörbare 0,5 Sone bei 78 Grad sind der Lohn. Beeindruckend: Mit einer auf 0,95 Volt gesenkten Grafikchipspannung sinkt die Temperatur sogar bei 40 Prozent auf nur 70 °C.

POWERCOLOR RADEON HD 6870 PCS+ (1.024 MEGABYTE)

Viele Nutzer scheitern beim Übertakten ihrer Radeon HD 6870 an der 950-MHz-Marke. Die Powercolor PCS+ arbeitet bereits werkseitig mit 940 MHz (+4 Prozent Übertaktung) und auch der RAM-Takt ist um fünf Prozent gesteigert (2.200 MHz). Interessanter als die Übertaktung ist das „Professional Cooling System“ (PCS) auf der feuerroten Custom-Platine: Das windschnittige Design überzeugt trotz des hohen Takts mit leisen 1,5 Sone unter Last. Nur MSIs R6870 Twin Frozr II ist leiser (0,3 Sone) – aber langsamer. Ebenfalls positiv: Powercolor legt der Karte einen Steam-Coupon für das Topspiel **CoD: Modern Warfare 2** bei. Fazit: Schnell und leise – bei Powercolors HD 6870 PCS+ stimmt das Gesamtbild.

MSI R6850 CYCLONE POWER EDITION (1.024 MEGABYTE)

Der von den GTX-460-Karten bekannte Cyclone-Kühler trifft auf AMDs HD 6850. Die „Power Edition“ besitzt eine mit besonders kräftigen Bauteilen bestückte Platine, um Übertakter zu locken. Bereits ab Werk rechnet die Karte mit elf respektive zehn Prozent mehr Takt (860/2.200 MHz) und ist damit die schnellste HD 6850. Mithilfe eines kleinen Schalters an der Oberseite der Karte wechseln Sie zwischen zwei BIOS-Versionen, welche einzig und allein die Lüftersteuerung verändern: Auf „Performance“ (Voreinstellung!) bricht in Spielen der namensgebende Zyklon los (3,1 Sone), während „Silence“ nur ein laues Lüftchen über die Bauteile schickt (1,0 Sone). Asus' EAH6850 Direct Cu und Sapphires HD 6850 sind genauso leise, verzichten aber auf die starke Übertaktung. Letztere sorgt übrigens dafür, dass die Leistungsaufnahme der R6850 PE etwa 15 Prozent höher ausfällt als bei Standardkarten.

SAPPHIRE RADEON HD 6850 TOXIC (1.024 MEGABYTE)

Sapphires „Toxic“-Grafikkarten genießen seit Jahren den Ruf, nicht nur schnell, sondern auch leise zu sein. Die toxische HD 6850 erfüllt zumindest den ersten Teil ihres Rufes: Dank der werkseitigen Übertaktung auf 820/2.200 MHz (+6/10 Prozent gegenüber der Referenz) gehört sie zu den schnelleren Vertretern ihrer Art – nur die MSI Power Edition bietet mehr Takt. Bei der Lautstärke ist plötzlich nichts mehr vom guten Ruf zu hören: Im Leerlauf noch bei 0,9 Sone, rauscht der Lüfter in Spielen mit bis zu 4,8 Sone. Die Ursache des Problems ist die für ein Herstellerdesign untypische Kühlmethode: Sapphire setzt auf Direct-Heat-Exhausting. Der Radiallüfter am Heck der Karte ist gezwungen, die Luft kraftvoll durch den langen Lamellentunnel zu pressen. Positiv ist das Zubehör: Registrieren Sie sich online beim Sapphire Select Club, dürfen Sie unter anderem Spiele (wie **R6: Vegas**) herunterladen.

GIGABYTE GEFORCE GTX 460 SE (1.024 MEGABYTE)

Nvidias Geforce GTX 460 SE fristet ein Nischendasein – verbirgt sich hier ein Geheimtipp? Nicht unbedingt, denn für 150 Euro liefert die SE trotz der werkseitigen Übertaktung zu wenig Leistung – die GTX 460/1G ist mindestens zehn Prozent schneller. Immerhin überzeugt das Testmuster mit seiner Laufruhe (1,2/1,3 Sone im 2D/3D) und gemäßigter Leistungsaufnahme (113 Watt). Das Highlight der Gigabyte-Karte ist jedoch ihr Übertaktungspotenzial: Ausgehend von 729/1.460/1.700 MHz stemmt die Karte mit 1,075 Volt satte 930/1.860/2.050 MHz, was in Spielen rund 25 Prozent mehr Fps freisetzt. ❑

FAZIT

Direct-X-11-Grafikkarten

So verlockend die GTX 580 aussieht, so teuer ist sie auch. Ein besseres Verhältnis zwischen Preis und Leistung bieten die HD 6970 und GTX 570. Haben Sie nur etwa 150 Euro zur Verfügung, greifen Sie am besten zu einer GTX 460/1G oder HD 6850.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

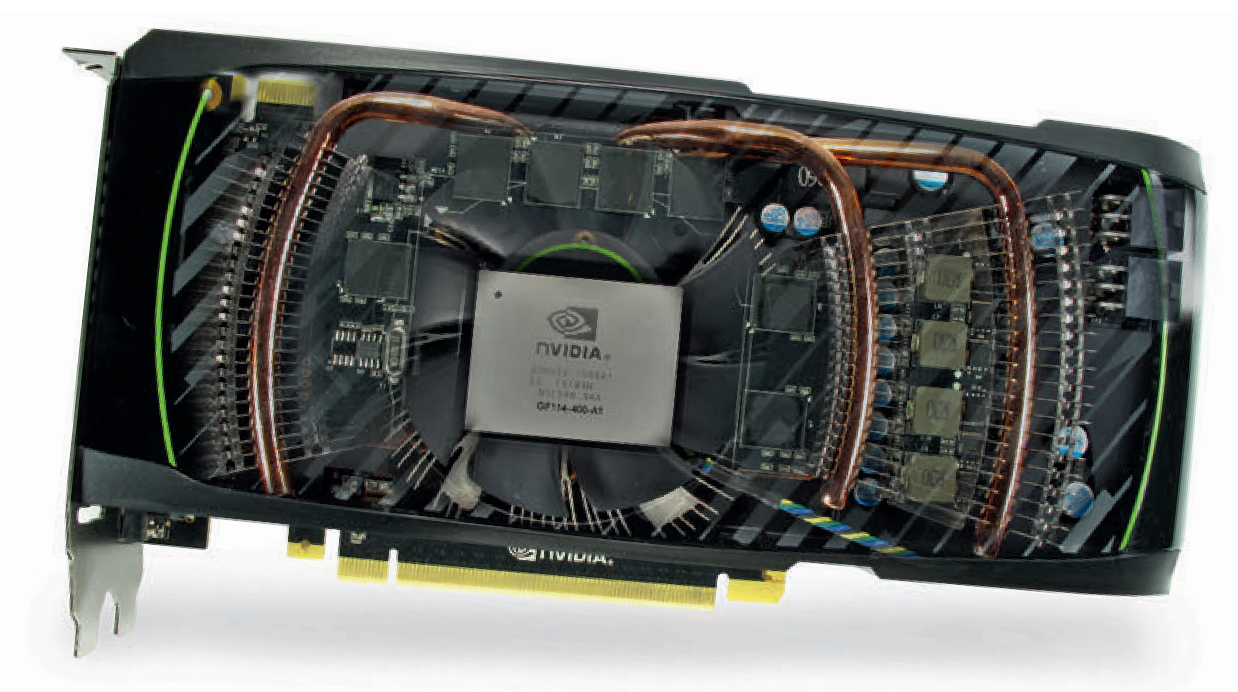
Produkt	GTX 580 AMP-Edition	Geforce GTX 580 3GB	Geforce GTX 570 Phantom	GTX 570 Sonic Platinum
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Palit (www.palit.biz)	Gainward (www.gainward.de)	Palit (www.palit.biz)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 520,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 340,-/befriedigend	Ca. € 330,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 580; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 580; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	512/64/48	512/64/48	480/60/40	480/60/40
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,955 VGPU)	51/101/135 MHz (0,962 VGPU)	51/101/135 MHz (0,962 VGPU)	51/101/135 MHz (0,962 VGPU)
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	810/1.620/2.050 MHz (1,004 VGPU)	783/1.566/2.010 MHz (1,000 VGPU)	749/1.500/1.950 MHz (1,012 VGPU)	797/1.600/2.000 MHz (1,000 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,76**	**2,91**	**2,88**	**2,91**
Speichermenge/Anbindung	1.536 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport
Kühlung	Nvidia-Referenzdesign, Dual-Slot, Verdampfungskammer, 65 mm Radiallüfter	Eigendesign, Dual-Slot, 2 x 75 mm axial, Platte incl. VR(A)M-Kühler, 4 Heatpipe à 6 mm	Eigendesign, Höhe: 2,5 Slots, 3 x 80 mm axial, Platte inkl. VR(A)M-Kühler, 6 Heatpipe à 6 mm	Eigendesign, Dual-Slot, 2 x 75 mm axial, Platte inkl. VR(A)M-Kühler, 4 Heatpipe à 6 mm
Software/Tools	Firestorm-Tool, Cuda-Demos, Treiber	Vtune-Tool, Treiber-CD	Expertool, Treiber-CD	Vtune-Tool, Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	**Prince of Persia: The Forgotten Sands**	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 nach Registrierung)	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre
Kabel	Strom: Molex auf 6- und Molex auf 8-Pol	Strom: Molex auf 8-Pol	Strom: Molex auf 8-Pol	Strom: Molex auf 8-Pol
Adapter, Sonstiges	Mini-HDMI-auf-HDMI-Stecker, DVI-VGA	DVI-VGA-Adapter	DVI-VGA-Adapter	DVI-VGA-Adapter
Eigenschaften (20 %)	**2,55**	**2,66**	**2,25**	**2,67**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	39/85/91 Grad Celsius	40/74/86 Grad Celsius	33/68/83 Grad Celsius	42/75/87 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,8 (40 %)/3,7 (62 %)/8,3 (78 %) Sone	0,6 (30 %)/6,2 (64 %)/10,8 (84 %) Sone	0,3 (30 %)/2,3 (58 %)/4,6 (76 %) Sone	0,5 (30 %)/6,3 (65 %)/10,8 (84 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	35/43/93 Watt	36/44/98 Watt	37/46/86 Watt	40/49/92 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	234/333 Watt	235/343 Watt	210/320 Watt	209/343 Watt
GPU-Overclocking bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (890 MHz)/nein (970 MHz)	Nein (860 MHz)/nein (940 MHz)	Ja (825 MHz)/nein (900 MHz)	Nein (880 MHz)/nein (960 MHz)
RAM-Overclocking bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (2.255 MHz)/nein (2.460 MHz)	Nein (2.210 MHz)/nein (2.410 MHz)	Ja (2.145 MHz)/nein (2.340 MHz)	Ja (2.200 MHz)/nein (2.400 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip; ab v2.1.0 Beta 4)	Ja (Grafikchip; ab v2.1.0 Beta 4)	Ja (Grafikchip; ab v2.1.0 Beta 4)	Ja (Grafikchip; ab v2.1.0 Beta 4)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,6 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,6 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	26,7/4,1 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,6 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**1,31**	**1,31**	**1,61**	**1,57**
FAZIT	+ Schnellste Karte mit einem Grafikchip + Reichhaltiges Zubehör − Lautstärke & Verbrauch	+ Üppige 3 Gigabyte Speicher + Anschlussvielfalt − Lüfter benötigen manuelles Tuning	+ Fast unhörbar im Leerlauf … + … und relativ leise in Spielen − Benötigt drei PCI-E-Steckplätze	+ Übertaktung ab Werk + Anschlussvielfalt − Aggressive Lüftersteuerung
	Wertung: **1,85**	Wertung: **1,90**	Wertung: **1,99**	Wertung: **2,06**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6970	R6950 Twin Frozr II/OC	Radeon HD 6950	N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC
Hersteller/Webseite	HIS (www.hisdigital.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Xfx (http://xfxforce.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 250,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6970; Cayman XT (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Geforce GTX 560; GF114 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/96/32	1.408/88/32	1.408/88/32	384/64/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,900 VGPU)	250/300 MHz (0,900 VGPU)	250/300 MHz (0,900 VGPU)	51/101/135 MHz (0,950 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	880/2.750 MHz (1,175 VGPU)	810/2.500 MHz (1,070 VGPU)	800/2.500 MHz (1,100 VGPU)	882/1.765/2.098 MHz (1,012 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,93**	**2,68**	**2,93**	**3,11**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, Displayport	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI	2 x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, Displayport	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI
Kühlung	AMD-Referenzdesign, Dual-Slot, Verdampfungskammer, 75 mm Radiallüfter	„Twin Frozr II", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8/3 x 6 mm), 2 x 75 mm axial	AMD-Referenzdesign, Dual-Slot, Verdampfungskammer, 75 mm Radiallüfter	„Twin Frozr II", Dual-Slot, 4 Heatpipes (2 x 8/ 2 x 6 mm), 2 x 75 mm axial
Software/Tools	Treiber-CD	Afterburner (OC-Tool), Treiber	Treiber-CD	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Kabel	2 x Strom: Molex auf 6-Pol	Mini-DP-auf-DP-Kabel, DVI-VGA, 2 x Strom	Crossfire-Brücke	Mini-HDMI-HDMI, DVI-VGA, 2 x Molex-6-Pol
Adapter, Sonstiges	BIOS-Schalter (Dual-BIOS); Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS (Dip-Schalter)	Türschild „Do not disturb, I'm gaming"	PCB entspricht N460GTX Hawk
Eigenschaften (20 %)	**2,63**	**2,36**	**2,27**	**2,27**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	42/82/88 Grad Celsius	40/62/67 Grad Celsius	38/77/84 Grad Celsius	32/62/74 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (24 %)/4,5 (36 %)/5,0 (38 %) Sone	1,1 (42 %)/3,4 (55 %)/4,5 (59 %) Sone	0,7 (24 %)/2,5 (35 %)/3,0 (37 %) Sone	0,6 (40 %)/3,2 (57 %)/5,2 (66 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	22/73/76 Watt	25/62/61 Watt	20,5/54/51 Watt	16/27/64 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	191/218 Watt (Powertune: Standard!)	146/172 Watt (Powertune: Standard!)	130/163 Watt (Powertune: Standard!)	171/258 Watt
GPU-Overclocking bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (970 MHz)/nein (1.055 MHz)	Ja (890 MHz)/nein (970 MHz)	Nein (880 MHz)/nein (960 MHz)	Nein (970 MHz)/nein (1.055 MHz)
RAM-Overclocking bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (3.025 MHz)/nein (3.300 MHz)	Ja (2.750 MHz)/nein (3.000MHz)	Ja (2.750 MHz)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.310 MHz)/Nein (2.520 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip; ab Version 2.1 Beta 6)	Ja (Grafikchip; ab Version 2.1 Beta 5)	Ja (Grafikchip; ab Version 2.1 Beta 6)	Ja (Grafikchip; ab Version 2.1 Beta 6)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	27,5/3,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	25,4 (PCB: 24,1)/3,3 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,6 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,0 (PCB 22,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**1,72**	**1,90**	**1,93**	**1,91**
FAZIT	+ Schnellster Radeon-Grafikchip + 2 Gigabyte Speicher − Hörbare AMD-Referenzkühlung	+ Starker Kühler + 2 Gigabyte Speicher − Ab Werk laut eingestellt	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + 2 Gigabyte Speicher − Spartanische Beigaben	+ HD-6950-Leistungsniveau + Starker Kühler … − … der erst gedrosselt leise ist
	Wertung: 2,14	**Wertung: 2,15**	**Wertung: 2,20**	**Wertung: 2,22**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6870 PCS+	R6850 Cyclone Power Edition/OC	Radeon HD 6850 Toxic	Geforce GTX 460 SE
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 170,-/befriedigend	Ca. € 170,-/befriedigend	Ca. € 150,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)	Radeon HD 6850; Barts Pro (40 nm)	Radeon HD 6850; Barts Pro (40 nm)	Geforce GTX 460 SE; GF104 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.120/56/32	960/48/32	960/48/32	288/48/32
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	300/600 MHz (0,945 VGPU)	100/300 MHz (0,950 VGPU)	100/300 MHz (0,945 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	940/2.200 MHz (1,172 VGPU)	860/2.200 MHz (1,150 VGPU)	820/2.200 MHz (1,172 VGPU)	729/1.460/1.700 MHz (0,950 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,63**	**2,93**	**2,70**	**2,96**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,5 ns, Hynix T0C)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI	2 x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, Displayport	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI	2 x DL-DVI, Mini-HDMI
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 92 mm axial, 3 Heatpipes à (2 x 8/1 x 6 mm), VRM-Kühler	„Cyclone", Dual-Slot, 90 mm axial, 2 Heatpipes à 6 mm, gesteckter VRM-Kühler	Eigendesign (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, 75-mm-Radiallüfter, Vollverschalung	„Windforce", Dual-Slot, 2 x 75 mm axial, 2 Heatpipes à 6 mm, gesteckter VRM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Afterburner (OC-Tool), Treiber	Sapphire Select Downloads, Treiber	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Steam-Coupon für **CoD: Modern Warfare 2**	-	Downloads im Sapphire-Club möglich	-
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Kabel	Mini-DP-auf-DP-Kabel	DVI-VGA, 1 x Strom: Molex auf 6-Pol	HDMI-Kabel, Mini-DP-auf-DP-Kabel, 2 x Strom	Strom: 2 x Molex auf 6-Pol
Adapter, Sonstiges	DVI-VGA-Adapter, Crossfire-Brücke	Dual-BIOS: „Performance" & „Silence"	DVI-VGA-Adapter, Crossfire-Brücke	DVI-VGA, Mini-HDMI-auf-HDMI
Eigenschaften (20 %)	**2,43**	**2,08**	**2,54**	**2,13**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	42/83/87 Grad Celsius	41/64/71 Grad Celsius („Silence"-Einstellung)	42/72/79 Grad Celsius	30/62/68 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	1,0 (21 %)/1,5 (39 %)/4,7 (69 %) Sone	0,3 (42 %)/1,0 (53 %)/1,3 (56 %) Sone (s. o.)	0,9 (22 %)/4,8 (33 %)/5,9 (36 %) Sone	1,2 (40 %)/1,3 (42 %)/2,0 (49 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Nicht wahrnehmbar	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Nicht wahrnehmbar
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	18,5/53/52 Watt	20/45/47 Watt	19/51/48 Watt	16,5/24/53 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	126/172 Watt	113/146 Watt	112/142 Watt	113/146 Watt
GPU-Overclocking bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (1.035 MHz)/nein (1.130 MHz)	Nein (945 MHz)/nein (1.030 MHz)	Ja (900 MHz)/nein (985 MHz)	Ja (800 MHz)/nein (875 MHz)
RAM-Overclocking bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (2.420 MHz)/nein (2.640 MHz)	Ja (2.420 MHz)/nein (2.640 MHz)	Nein (2.420 MHz)/nein (2.640 MHz)	Ja (1.870 MHz)/Ja (2.040 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip, RAM, Aux)	Ja (Grafikchip)	Nur per Nvidia Inspector
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,2/3,6 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	21,7/3,3 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	24,2 (PCB 24,1)/3,7 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,6 (PCB 21,0)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**2,19**	**2,36**	**2,38**	**2,75**
FAZIT	+ Leiser Kühler + Moderate Übertaktung − Minimales Übertaktungspotenzial	+ Stark übertaktet + Übertaktungsmöglichkeiten − Auf „Performance" sehr laut (3,1 Sone)	+ Moderat übertaktet + Abwärme entweicht aus dem Gehäuse − Sehr laut unter Last	+ Exzellent übertaktbar + Relativ sparsam − Minimalistisches Zubehör
	Wertung: 2,32	**Wertung: 2,42**	**Wertung: 2,48**	**Wertung: 2,67**



Geforce GTX 560 Ti im Test

Von: Carsten Spille/Raffael Vötter

Nvidia will mit der neuen Geforce die beste 250-Euro-Grafikkarte für Spieler abliefern. PC Games prüft, ob die Geforce GTX 560 Ti diesem Anspruch gerecht wird.

Ende Januar 2011 stellte Nvidia die Geforce GTX 560 Ti auf Basis der bekannten Fermi-Architektur vor. Die Karte soll mit ihrem Preis von unter 250 Euro, einer der Radeon HD 6870 und Geforce GTX 470 überlegenen Spieleleistung sowie niedrigem Stromverbrauch und leiser Kühlung punkten. Den krönenden Abschluss sollen übertaktete Modelle bilden – angeblich ist das Taktpotenzial des GF114 genannten Chips bei den Nvidia-Vorgaben noch lange nicht ausgeschöpft. In unserem Test prüfen wir, ob diese Versprechen eingehalten werden.

Zudem grub Nvidia den Namenszusatz „Ti" aus der seit Geforce-4-Zeiten verschlossenen Mottenkiste aus. Der Zusatz steht für „Titanium" und soll eine Assoziation mit der eleganten Verbindung großer Stärke und niedrigen Gewichts des Metalls schaffen – eigentlich überflüssig, da die Leistung des Produkts für sich selbst spricht und Nvidia gerade auf dem Weg war, mit der 500er-Reihe ein durchgehend logisches Namensschema zu etablieren.

DER GF114-GRAFIKCHIP

Das Herzstück der GTX 560 Ti ist der GF114 genannte Grafikchip. Er gleicht in allen technischen Belangen dem GF104, der bereits in der GTX-460-Reihe überzeugte, dort aber nie mit voller Einheitenzahl zum Einsatz kam. Die GTX 560 Ti verfügt allerdings jetzt über die vollen 384 Shadereinheiten, 64 Textureinheiten und 32 Rasteroperatoren (ROPs) des Chips. Gleichzeitig rechnet die Leistungszentrale mit deutlich erhöhtem Takt von 822 MHz für den Grafikkern und 1.645 MHz für die Shader; der 1.024 Mbyte große GDDR5-Videospeicher taktet mit 2.004 MHz. Weitere technische Details finden Sie in der Vergleichstabelle rechts unten auf der nächsten Seite. An der grundlegende Funktionsweise der Nvidia-Architektur ändert sich auch bei der GTX 560 Ti nichts.

KARTENDETAILS, LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME

Die Grafikkarte nutzt wie üblich den PCI-Express-Anschluss und ist im uns vorliegenden Referenzdesign mit einer leisen, einen zusätzlichen Steckplatz blockierenden Kühlung und 75 Millimeter durchmessendem Axiallüfter ausgestattet. Dieser geht im Leerlauf mit akzeptabler Geräuschkulisse zu Werke, andere Modelle sind beim „Nichtstun" jedoch deutlich ruhiger. Unter Last zeigt sich dann das Potenzial der neuen Kühllösung: Mit nur 1,1 Sone im Spielebetrieb ist die GTX 560 Ti eines der leisesten Referenzmodelle in diesem Leistungsbereich, die wir je im Testlabor hatten.

Die knapp 23 Zentimeter lange Geforce GTX 560 Ti wird zusätzlich über zwei sechsadrige Kabel vom Netzteil mit Strom versorgt – die bestückten Anschlüsse vergrößern die nötige Einbautiefe um etwa 1,5 auf 24,5 Zentimeter. Im Leerlauf erreichen wir mit 16 Watt bei einer Spannung von 0,85 Volt einen sehr guten Wert, auch die 23 Watt bei der Blu-ray-Wiedergabe überzeugen. Mit 152 Watt im Spielebetrieb bleibt die Karte deutlich unterhalb ihrer thermischen Verlustleistung (TDP) von 170 Watt und kann im Fps-pro-Watt-Verhältnis im von uns vermessenen **Battlefield: Bad Company 2** einen Gleichstand zur HD 6870 herausholen – die HD 6950 liegt jedoch noch leicht in Front. Im Volllast-Test, bei dem das prinzipiell von der GTX-500-Reihe übernommene, für Board-Partner aber optionale „Power Containment" nicht wirkte, genehmigte sich die Karte Spitzenwerte bis zu 208 Watt, die der Kühler problem-, aber nicht geräuschlos (2,1 Sone, Grafikchip: 85 Grad Celsius) abführte.

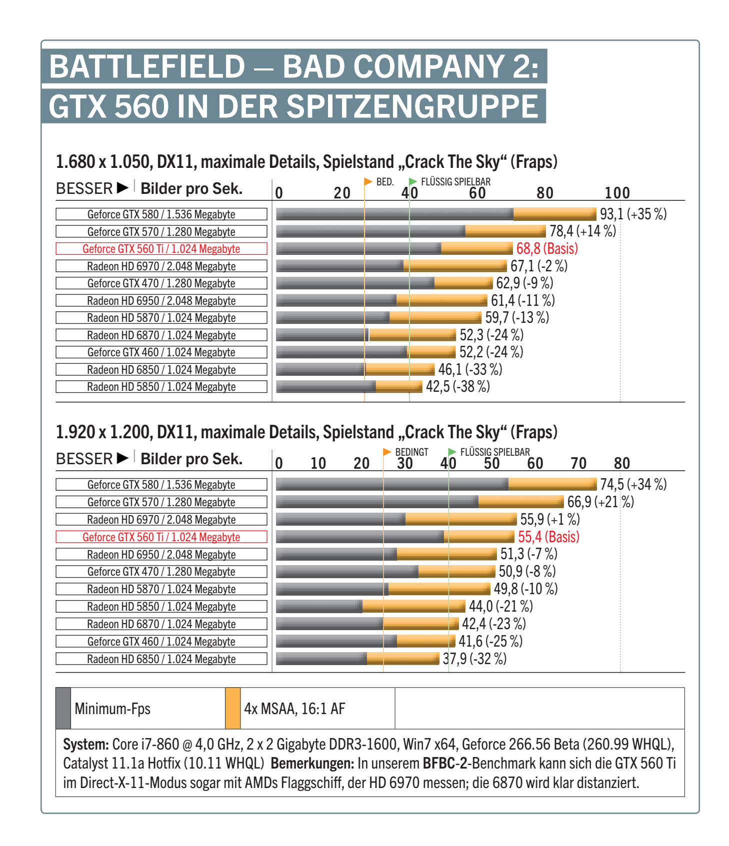
Enttäuschend ist die viel zu hohe Leistungsaufnahme im Multi-Bildschirm-Betrieb mit unterschiedlichen Monitoren. Unser Testmuster taktet mit zwei Anzeigen nicht einmal in den üblichen Powerstate P8 herunter oder senkt seine Spannung – dieser Effekt tritt auch mit anderen Geforce-Karten auf. Derzeit vermuten wir einen Treiberfehler als Ursache.

LEISTUNGSVERGLEICH

In unseren Benchmarks stellen wir der Geforce GTX 560 Ti gegen eine Vielzahl an Konkurrenten gegenüber. Darunter befindet sich mit der GTX 460 der Quasi-Vorgänger und mit der GTX 470 jene Karte, die von der 560 Ti aus der Nvidia-Produktpalette verdrängt werden soll. Die direkte Konkurrenz in Form von Radeon HD 6870 und HD 6950 ist ebenso vertreten wie die auch preislich eine Klasse höher angesiedelten GTX 570 und HD 6970. Nach unten hin runden Direct-X-11-Karten der ersten Generation sowie ältere Modelle von vor zwei bis drei Jahren das Feld ab, um Aufrüstern eine Vergleichsmöglichkeit zu geben.

Weiter auf Seite 138

BATTLEFIELD – BAD COMPANY 2: GTX 560 IN DER SPITZENGRUPPE



STARCRAFT 2 (BATTLENET): NVIDIA BESONDERS BEI MIN-FPS STARK

1.680 x 1.050, DX9, maximale Details, Replay „Worst Case 2on2 Short“ (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	45,0 (+9 %)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	45,0 (+9 %)
Geforce GTX 470 / 1.280 Megabyte	41,6 (+1 %)
Geforce GTX 560 Ti / 1.024 Megabyte	41,3 (Basis)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	39,9 (-3 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	37,3 (-10 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	36,9 (-11 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	36,5 (-12 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	33,9 (-18 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 Megabyte	33,6 (-19 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 Megabyte	31,6 (-23 %)
Geforce GTX 260-216 / 896 Megabyte	27,2 (-34 %)
Radeon HD 4870 / 1.024 Megabyte	24,6 (-40 %)
Geforce 8800/9800 GT / 512 Megabyte	14,0 (-66 %)
Radeon HD 4850 / 512 Megabyte	12,5 (-70 %)

1.920 x 1.200, DX9, max. Details, Replay „Worst Case 2on2 Short“ (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek.	
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	43,7 (+14 %)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	43,6 (+14 %)
Geforce GTX 560 Ti / 1.024 Megabyte	38,4 (Basis)
Geforce GTX 470 / 1.280 Megabyte	37,5 (-2 %)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	36,7 (-4 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	34,3 (-11 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	33,3 (-13 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	30,6 (-20 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	29,6 (-23 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 Megabyte	29,4 (-23 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 Megabyte	26,6 (-31 %)
Geforce GTX 260-216 / 896 Megabyte	21,8 (-43 %)
Radeon HD 4870 / 1.024 Megabyte	20,9 (-46 %)
Geforce 8800/9800 GT / 512 Megabyte	12,0 (-49 %)
Radeon HD 4850 / 512 Megabyte	1,6 (-96 %)

Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 266.56 Beta (260.99 WHQL), Catalyst 11.1a Hotfix (10.11 WHQL) **Bemerkungen:** In **Starcraft 2** demonstrieren alle Nvidia-Karten Stärke. Besonders die Minimum-Fps sind deutlich höher als bei der versammelten Radeon-Riege.

LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME: REFERENZKARTEN

	GTX 560 Ti	GTX 470	GTX 460	HD 6950	HD 6870
Lautstärke					
Leerlauf	0,8 Sone	1,0 Sone	0,8 Sone	0,7 Sone	0,7 Sone
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	0,8 Sone	1,0 Sone	0,8 Sone	1,9 Sone	1,2 Sone
Blu-ray-Wiedergabe	0,8 Sone	1,0 Sone	0,8 Sone	1,7 Sone	1,2 Sone
Battlefield: Bad Company 2	1,1 Sone	4,7 Sone	2,0 Sone	2,6 Sone	3,8 Sone
Leistungsaufnahme					
Leerlauf	16 Watt	30 Watt	14 Watt	20 Watt	20 Watt
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	61 Watt*	94 Watt	29 Watt	53 Watt	50 Watt
Blu-ray-Wiedergabe	23 Watt	50 Watt	23 Watt	55 Watt	53 Watt
Battlefield: Bad Company 2	152 Watt	189 Watt	125 Watt	131 Watt	117 Watt
Temperatur GPU					
Leerlauf	29 °C	44 °C	28 °C	38 °C	37 °C
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	44 °C	58 °C	30 °C	57 °C	53 °C
Blu-ray-Wiedergabe	33 °C	50 °C	38 °C	56 °C	53 °C
Battlefield: Bad Company 2	74 °C	89 °C	70 °C	78 °C	74 °C

* Siehe Anmerkungen im Fließtext



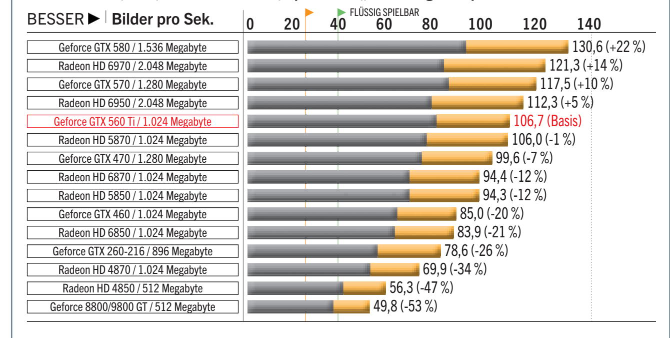
EINGESCHRÄNKT | Die GTX 560 Ti kann wie gehabt zwei Monitore ansteuern, aber nicht als ein großes Display im 3D-Betrieb nutzen. Zwei PCI-E-Stecker versorgen die Karte mit Strom.

GEFORCE GTX 560 TI: TECHNISCHE DATEN IM ÜBERBLICK

Modell	GTX 580	GTX 570	GTX 480	GTX 560 Ti	GTX 470	GTX 460 (1G/768M)	HD 6950	HD 5870	HD 6870	HD 6850
Circa-Preis (Euro)	440,-	320,-	320,-	250,-	210,-	150,-/130,-	240,-	210,-	190,-	150,-
Markteinführung	Nov. 2010	Dez. 2010	März 2010	Jan. 2011	März 2010	Juli 2010	Dez. 2010	Sept. 2009	Okt. 2010	Okt. 2010
Codename (Fertigung)	GF110 (40 nm)	GF110 (40 nm)	GF100 (40 nm)	GF114 (40 nm)	GF100 (40 nm)	GF104 (40 nm)	Cayman Pro (40 nm)	Cypress XT (40 nm)	Barts XT (40 nm)	Barts Pro (40 nm)
Transistoren GPU (Mio.)	3.088	2.928	3.000	1.950	3.000	1.950	2.640	2.150	1.700	1.700
SP-/DP-Rechenl. (GFLOPS)	1.581/198	1.405/176	1.344/168	1.263/105,2	1.089/136	907/76	2.253/563	2.720/544	2.016/-	1.488/-
Polygondurchsatz (MTri/s)	3.088	3.088	2.800	1.644	2.432	1.350	1.600	850	900	775
Pixeldurchsatz (GPix/s)	24,7	23,4	21,0	13,2	17,0	9,5	26	27,2	28,8	24,8
Texturleistung (GTex/s)	49,4	43,9	42,0	52,6	34,0	37,8	70,4	68	50,4	37,5
Speicherbandb. (GByte/s)	192,4	152,0	177,4	128,3	133,9	115,2/86,4	160	153,6	134,4	128,0
Takt GPU/Shader (MHz)	772/1.544	732/1.464	700/1.400	822/1.644	608/1.215	675/1.350	800/800	850/850	900/900	775/775
Takt Videospeicher (MHz)	2.004	1.900	1.848	2.002	1.674	1.800	2.500	2.400	2.100	2.000
Shader-/SIMD-/TMUs/ROPs	512/16/64/48	480/15/60/40	480/15/60/48	384/8/64/32	448/14/56/40	336/7/56/32-28	1.408/20/88/32	1.600/20/80/32	1120/14/56/32	960/12/48/32
Speicheranbindung (Bit)	384	320	384	256	320	256/192	256	256	256	256
Übliche Speichermenge	1.536 Megabyte	1.280 Megabyte	1.536 Megabyte	1.024 Megabyte	1.280 Megabyte	1.024/768 Megabyte	2.048 Megabyte	1.024 Megabyte	1.024 Megabyte	1.024 Megabyte
Üblicher Speichertyp	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
PCI-E-Stromanschluss	1x 6 + 1x 8-polig	2x 6-polig	1x 6 + 1x 8-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig
Leistungsaufn. (TDP, lt. Hst.)	244 Watt	219 Watt	250 Watt	170 Watt	215 Watt	160/150 Watt	200 Watt	188	151	127

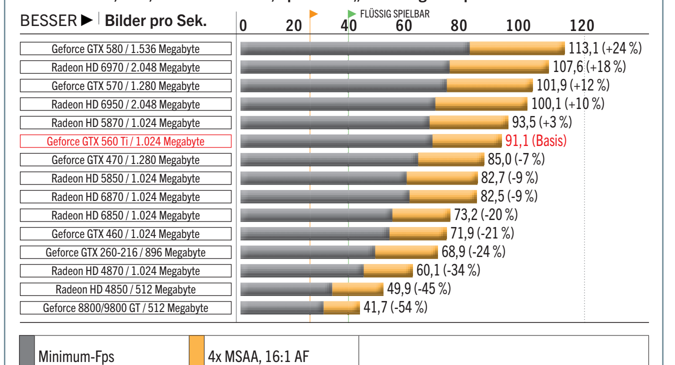
COD – MODERN WARFARE 2 (STEAM): GTX 560 AUF HD 5870-NIVEAU

1.680 x 1.050, DX9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag" (Fraps)



1.920 x 1.200, DX9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag" (Fraps)



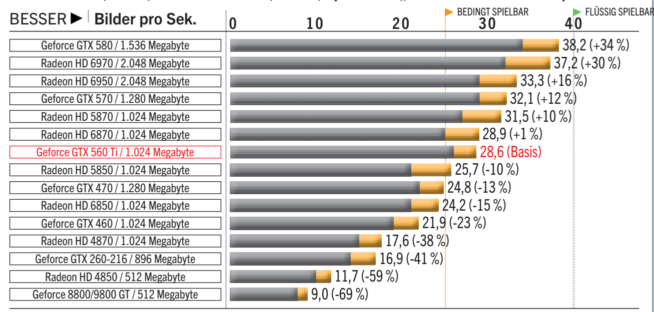


Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 266.56 Beta (260.99 WHQL), Catalyst 11.1a Hotfix (10.11 WHQL) **Bemerkungen:** In **CoD: MW2** liegt die GTX 560 Ti etwa im Bereich der GTX 470 und Radeon HD 5870. Randnotiz: Auf Radeon-GPUs fehlt seit Monaten das Depth of Field in der Testszene.

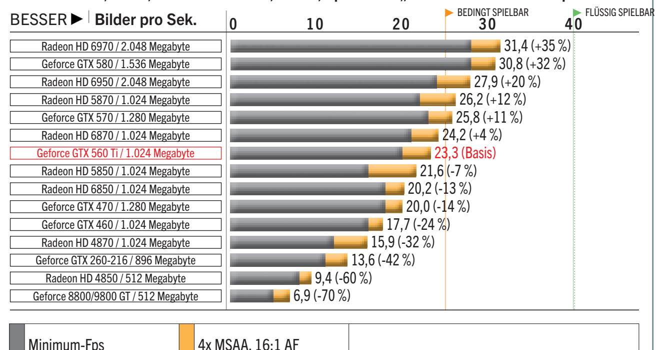
CRYSIS WARHEAD V1.1: KEINE STÄRKE DER GTX 560

1.680 x 1.050, DX10, maximale Details, 64 Bit, Spielstand „From Hell's Heart" (Fraps)



1.920 x 1.200, DX10, maximale Details, 64 Bit, Spielstand „From Hell's Heart" (Fraps)





Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 266.56 Beta (260.99 WHQL), Catalyst 11.1a Hotfix (10.11 WHQL) **Bemerkungen:** Das anspruchsvolle **Crysis Warhead** liegt den Radeon-Karten besser und so wird die Geforce GTX 560 Ti hier knapp von der Radeon HD 6870 geschlagen.

LEISTUNGSEINSCHÄTZUNG

Über alle Benchmarks, die in unseren Leistungsindex einfließen (Mittelwert aus 10 Spielen; u. a. **Starcraft 2, Battlefield: Bad Company 2, Call of Duty: Modern Warfare 2, Crysis Warhead, Metro 2033**), sortiert sich die Geforce GTX 560 Ti auf Rang 6 der Einchip-Karten ein. Vor ihr liegen lediglich die größeren Geschwister GTX 580 und 570 sowie die GTX 480. Bei den Radeon-Karten wird sie von beiden HD-6900-Karten geschlagen – von der 6970 deutlich, von der 6950 mit 3,5 Prozent Vorsprung nur knapp. Gegenüber der günstigeren HD 6870 kann sich die GTX 560 Ti mit 10,5 Prozent Vorsprung absetzen, auch GTX 460 und 470 sind keine Gegner. Bei Spielen wie **GTA 4** zeigt sich jedoch offenbar die ausgefeiltere Architektur der größeren Geschwister, sodass die GTX 560 Ti hier hinter die 470 zurückfällt. Ebenso geht ihrem „nur" 1 Gigabyte großen Videospeicher spätestens in der 2.560er-Auflösung die Puste aus – hier ist die ähnlich teure HD 6950 mit 2 Gigabyte Grafikspeicher auf der sicheren Seite.

Trotz des hohen Taktes steckt noch einiges an Übertaktungspotenzial im GF114. Ohne Erhöhung der Standardspannung von 1,00 Volt machte unsere Karte 950/1.900/2.300 MHz mit – ein Plus von 16 Prozent Chip- sowie 15 Prozent Speichertakt. Mit erhöhter Spannung von 1,15 Volt lief die GTX 560 sogar mit 1.025/2.050/2.400 MHz (plus 25/20 Prozent) durch einige Benchmarks. Im **Crysis**-Benchmark setzte sie diese Takte in rund 14 respektive 23 Prozent höhere Fps-Werte um. ❑

FAZIT

Geforce GTX 560 Ti

„Das komplette Paket" – so könnte man die GTX 560 Ti umschreiben. Die Leistung liegt im Bereich von 80 Prozent der schnellsten Single-GPU-Karte, der Stromverbrauch im Leerlauf mit einem Monitor und bei Blu-ray-Wiedergabe ist sehr niedrig, in Spielen befriedigend. Überzeugend: 1,1 Sone im Spielebetrieb sind für einen Referenzkühler ein Spitzenwert. Lediglich die Begrenzung auf nur zwei Monitore ist zu kritisieren; dafür sind 3D-Vision, Physx und SLI sowie die derzeitige Referenz-Bildqualität mit an Bord.

METRO 2033 (STEAM): GTX 560 SCHEITERT AN 40-FPS-MARKE

1.680 x 1.050, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station" (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (0 10 20 30 40 50 60; BEDINGT SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	53,4 (+37 %)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	49,7 (+27 %)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	46,5 (+19 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	44,8 (+15 %)
Geforce GTX 560 Ti / 1.024 Megabyte	39,1 (Basis)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	37,0 (-5 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	36,7 (-6 %)
Geforce GTX 470 / 1.280 Megabyte	36,3 (-7 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 Megabyte	32,5 (-17 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 Megabyte	30,3 (-23 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	30,2 (-23 %)
Radeon HD 4870 / 1.024 Megabyte	18,9 (-52 %)
Geforce GTX 260-216 / 896 Megabyte	15,3 (-61 %)
Radeon HD 4850 / 512 Megabyte	12,0 (-69 %)
Geforce 8800/9800 GT / 512 Megabyte	4,2 (-89 %)

1.920 x 1.200, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station" (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (0 10 20 30 40 50; BEDINGT SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

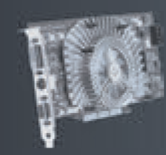
Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	44,5 (+39 %)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	41,9 (+31 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	37,5 (+18 %)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	37,1 (+16 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	32,3 (+1 %)
Geforce GTX 560 Ti / 1.024 Megabyte	31,9 (Basis)
Geforce GTX 470 / 1.280 Megabyte	29,9 (-6 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	29,9 (-6 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 Megabyte	27,3 (-14 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	24,4 (-24 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 Megabyte	24,1 (-24 %)
Radeon HD 4870 / 1.024 Megabyte	15,6 (-51 %)
Geforce GTX 260-216 / 896 Megabyte	13,3 (-58 %)
Radeon HD 4850 / 512 Megabyte	3,8 (-88 %)
Geforce 8800/9800 GT / 512 Megabyte	2,7 (-92 %)

Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 266.56 Beta (260.99 WHQL), Catalyst 11.1a Hotfix **Bemerkungen:** Durch den 11.1a Hotfix bringt ein enormer Performance-Schub (+25 Prozent) die Radeon HD 6870 in **Metro 2033** etwa auf das Niveau der Geforce GTX 560 Ti.

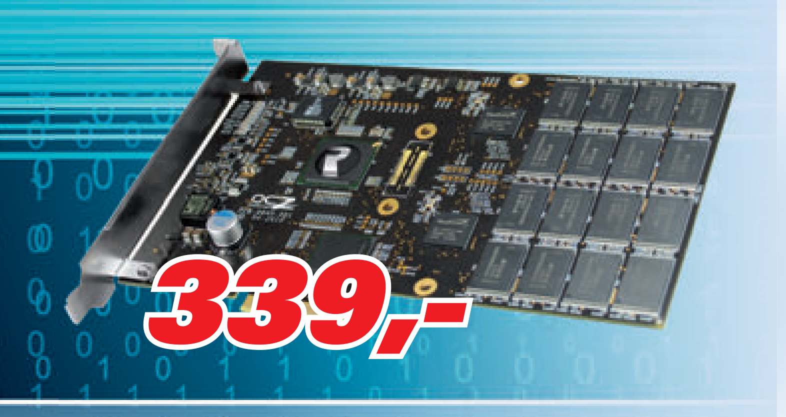
ALTERNATE











339,-

PCI-SSD

OCZ RevoDrive X2 PCIe SSD

- „OCZSSDPX-1RVDX0100“ • 100 GB Kapazität • 740 MB/s lesen • 690 MB/s schreiben
- 4x SandForce SF-1222, 100.000 IOPS • PCIe x4 • Steckkarte

IMHMNX03



39,99

PC-Gehäuse

Chieftec DF-02B

- Einbauschächte extern: 4x 5,25"; intern: 5x 3,5"
- fünf Lüfter einbaubar • Front: 2x USB, 2x Audio
- Mesh-Design-Front
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXCD2



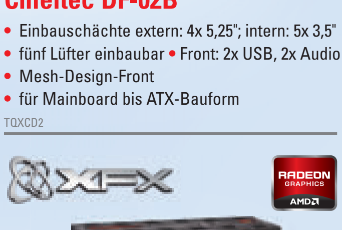
144,90

600-Watt-Netzteil

Enermax Modu 87+

- „EMG600AWT“ • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% (80+ Gold)
- 4x PCIe 6+2 Pin
- ATX 12V Version 2.3

TN6X65





159,90

AMD-Grafikkarte

XFX HD6850 XXX

- AMD Radeon HD 6850 • 800 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- HDMI, 2x DVI-D, DisplayPort • PCIe 2.0 x16

JCXXW7



87,90

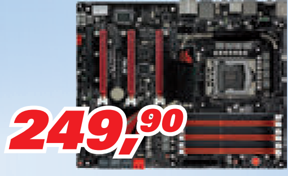
Nvidia-Grafikkarte

ASUS ENGT440/DI

- Nvidia GeForce GT 440 • 810 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 3,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- HDMI, DVI-I, VGA • PCIe 2.0 x16

JCXVFL





249,90

ATX-Mainboard

ASUS Rampage III Formula PCGH Edition

- Sockel 1366 • Intel® X58 Express Chipsatz
- 2x SATA 6Gb/s, 6x SATA 3Gb/s, 2x eSATA
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x16, PCI
- 6x DDR3-RAM • Gigabit-LAN • FireWire

GTEA20

ASUS

139,90

ATX-Mainboard

ASUS P7P55D Premium

- Sockel 1156 • Intel® P55 Express Chipsatz
- 1x IDE, 2x SATA 6Gb/s, 6x SATA-RAID 3Gb/s
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- 4x DDR3-RAM • 2x Gigabit-LAN • FireWire

GUEA09





89,90

Arbeitsspeicher

G.Skill DIMM 8 GB DDR3-1333 Kit

- „F3-10666CL7D-8GBXH“
- Timing: CL7 7-7-21
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.600)
- Kit: 2x 4 G

IDIFG3T7

be quiet!®



54,90

400-Watt-Netzteil

be quiet! Straight Power E8 400W

- 600 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 89%
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 1x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.3

TN4V2C





57,90

Interne Festplatte

Samsung Spinpoint F3R 1TB

- „HE103SJ“ • 1 TB Kapazität
- 32 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

AEBU17

WD Western Digital

108,90

150-GB-Festplatte

Western Digital VelociRaptor

- „WD1500HLFS“ • 150 GB Kapazität
- 10.000 Umdrehungen/Minute • 16 MB Cache
- 4,2 ms Zugriffszeit • 3,5"-Bauform • SATA 3 Gb/s
- montiertes 3,5"-IcePack

A9BW70



899,-

Prozessor

Intel® Core™ i7-980 Extreme

- Sockel-1366-Prozessor • „Gulftown“ 32 nm
- 6x 3.333 MHz Kerntakt • 1,5 MB Level-2-Cache
- 12 MB Level-3-Cache • inkl. CPU-Kühler
- Extreme Edition

HT1I23

AMD



152,90

Sockel-AM3-Prozessor

AMD Phenom II X4 970

- Deneb • 4x 3.500 MHz Kerntakt
- 2 MB Level-2-Cache
- 6 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HD2A34





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



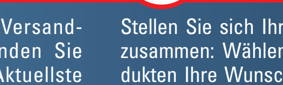
Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

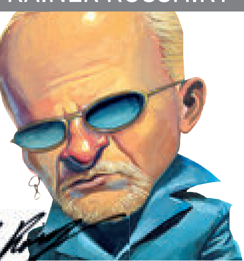
Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Es gibt eine Art von Mensch, mit der komme ich einfach nicht zurecht. Mir fehlt schlicht das nötige Verständnis und vor allem fehlen mir die Nerven dafür.“

Die Rede ist von kleinen Kindern, quasi der Vorform des Menschen, dem Betamodell. Es geht Beschäftigungen nach, die ich nicht nachvollziehen kann, redet mehr Unsinn als Paris Hilton und schafft es, jede noch so gemütliche Atmosphäre innerhalb von Sekunden rückstandslos zu vernichten. Man sollte zwar zwischen externen und internen Kindern unterscheiden, aber eine nervenschonende Version ist keine der beiden Arten. Externe Kinder haben in meinem Haus nix zu suchen und werden von Nachbarn gehalten. Berührungspunkte ergeben sich glücklicherweise lediglich entlang der Grundstücksgrenzen und sind meist akustischer Natur. Das Durchschnittskind kann dabei Geräusche verursachen, die das männliche Gehör nachhaltig schädigen und, sofern lang anhaltend, zu Gehirnblutungen führen können. Seltsamerweise ist ein Kind problemlos in der Lage, sich akustisch gegen eine hochwertige Stereoanlage durchzusetzen – ein bisher leider kaum beachtetes Phänomen. Kann es sein, dass Kinder bis zu einem bestimmten Alter nur kleine Hochleistungsblasebälge mit unzerreißbaren Stimmbändern sind? Wie sonst wären sie dann in der Lage, derartig hohe, schrille und laute Geräusche zu erzeugen? Wer einen Nachbarn mit zwei Kindern und einem Planschbecken im Garten hat, weiß, warum manche Menschen Kinder hassen. Eltern selbst bleiben von den schlimmsten Auswirkungen ja verschont, da sofort nach der Geburt eine partielle Taubheit einzusetzen scheint. Nächtliche Sabotageakte am Planschbecken bringen übrigens gar nichts, das Geschrei am nächsten Morgen wird eher schlimmer, nimmt einen dramatischeren Ton an und bessert sich erst etwas, wenn ein neues Becken angeschafft wurde – hab ich mir sagen lassen. Während externe Brut nur das Trommelfell und die Nerven schädigt, ist der Schaden durch interne Brut ungleich höher, da noch materieller Schaden hinzukommen kann – und auch wird! Wie kann man sich interne Brut einfangen? Das ist viel leichter, als man denkt. Diese Schädlinge werden meist von Bekannten eingeschleppt, die sich irgendwann einmal damit infiziert haben. Interne Brut ist dabei keineswegs leiser, aber man hat direkten Zugriff darauf und könnte sie zum Schweigen bringen. Allerdings führt dies unweigerlich zu Diskussionen der hysterischen Art mit Müttern, die sich zwar nicht ganz so schrill wie ihre Kinder anhören, aber nicht weniger nervenzerfetzend sind. Vor vielen Jahren hab ich darum die Nashornmethode entwickelt. Wenn das Kind meine persönliche akustische Toleranzgrenze überschreitet, klemme ich mir eine Streichholzschachel auf die Nase, gehe auf alle Viere und imitiere ein angreifendes Nashorn. Die Kleinen reagieren darauf meist mit Entsetzen, flüchten zur Mutter und es herrscht eine geraume Weile himmlische Ruhe. Erstaunlich ist, dass die Nashornmethode auch bei hysterischen Müttern funktioniert und sogar eine Langzeitwirkung entfaltet. Im Normalfall ordnen mich die Eltern dann in die Rubrik „gemeingefährlicher Irrer“ ein, verlassen erfreulich schnell mein Haus und tauchen nie wieder auf. Ich habe im Lauf der Jahre die Nashornmethode perfektioniert. Mein Bekanntenkreis ist dadurch zwar deutlich übersichtlicher geworden, beinhaltet aber keinerlei kreischende Mitglieder mehr.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Quiz

„Blasse Haut, lange, schwarze Haare ...“

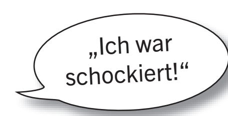
Hallo Rainer,

bei deinem Bilder Rätsel muss es sich eindeutig um Graf Drakula nach seinem letzten mahl handeln. Blasse haut, lange schwarze haare, lange FingerNägel, Zähne.. Ich würde unter diesen Umständen auf die RedaktionsLeitung tippen.

mfg Andi

Öhm ... du beziehst dich auf die vorletzte Folge, nicht auf die letzte. Allerdings ist das schon eine gewisse Leistung, falsch zu raten, wenn das Heft mit der Auflösung bereits im Handel ist. Dass der Graf mit „c“ und nicht mit „k“ geschrieben wird, hätte vielleicht auffallen können, aber dass es sich beim Grafen um eine Gräfin handelt, hättest sogar du erkennen müssen. Ich hab ja keine Ahnung, wo du wohnst, aber zumindest hier bei uns kann man schon noch die Männer von den Frauen unterscheiden, was bevölkerungspolitisch auch ungemein hilfreich ist. Als Trostpreis hätte ich dir gerne einen Duden zukommen lassen, was aber mein Budget überschreitet. Alternativ könnte ich dir jedoch erklären, wie man auch in einem E-Mail-Programm eine Rechtschreibkorrektur nutzt.

Benzin



Hallo, Rainer!

Kannst du mir sagen, ob Wahrsager für die **Need for Speed***-Spiele arbeiten? Ich war schockiert, als ich auf der Anzeige diese hohen Benzinpreise gesehen habe. Einfach schrecklich – als wenn die*

ROSSIS RACHE AN **HERRN KA133@**

Rossi: Sehr geehrter Herr ka133@, vielen Dank für Ihre E-Mail, zu der ich jedoch einige Anmerkungen zu machen hätte. Wie Ihnen vielleicht schon aufgefallen sein mag, enthält Ihr E-Mail-Programm ganz oben eine leere Zeile, welche als „Betreff“ gekennzeichnet ist. Sollte man sie generell frei und unbeschriftet lassen, würde es diese Zeile gar nicht geben! Es bietet sich somit an, an dieser Stelle ein, zwei Wörter zu schreiben, die den Inhalt der E-Mail grob umreißen und so dem Empfänger die Möglichkeit zu geben, schnell Überblick über seinen Posteingang zu erhalten. Auch Folgendes mag Ihnen altmodisch erscheinen, aber selbst in elektronisch übermittelten Schreiben kann eine freundliche Anrede nie schaden. Der Inhalt Ihres schriftstellerischen Meisterwerkes beschränkt sich dann auch auf lediglich zwei Wörter. „Neues“ und „Passwort“. Da Sie sogar auf Satzzeichen verzichtet haben, ist mir nicht so ganz klar, ob dies nun eine Frage oder eine Feststellung Ihrerseits ist. Eventuell könnte es sogar eine Nachfrage nach einem ebensolchen sein. Dann wäre es aber ausgesprochen hilfreich gewesen, wenn Sie kurz erwähnt hätten, von welchem Passwort eigentlich die Rede ist. So kann ich Ihnen jedoch nur antworten: „Vielen Dank, aber ich möchte keines. Ich habe schon verschiedene, die allesamt prächtig funktionieren.“ Ihren unnachahmlich freundlichen und motivierenden Schreibstil setzen Sie in der Schlussfloskel natürlich fort. Wo Kleingeister eine Grußformel hinterlassen, prangt bei Ihnen das Wort „Sofort“ und urplötzlich scheint Ihnen auch eingefallen zu sein, wofür Satzzeichen gut sind, da Sie ein ganzes Bataillon an Ausrufezeichen an dieser Stelle bemühen. Könnte es unter Umständen möglich sein, dass Sie mir damit einen Befehl übermitteln wollten? Obwohl ich das eigentlich gar nicht mag, wollte ich die Sache schnell zu Ende bringen (Wer hat schon gerne mit Leuten wie Ihnen länger als nötig zu tun?) und übermittelte Ihnen irgendein Passwort.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.



schon vor Jahren gewusst hätten, was auf uns zukommt. Anbei ein Beweisfoto.

Gruß, Florian

Ich bin mir ganz sicher, dass bei EA keine Hellseher arbeiten. Man wollte nur erreichen, dass in ein paar Monaten das Spiel auch noch aktuell aussieht. Und zu ahnen, in welche Richtung sich der Benzinpreis entwickelt – dazu muss man echt kein Hellseher sein. Das ist einer der wenigen Fälle, wo es mir wirklich sehr leid tut, dass ich mich so selten irre.

Sucht-beratung

„Ich benötige deine praktische Erfahrung."

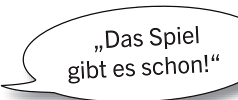
Hey Rainer,

ich benötige deine praktische Erfahrung als Seelenklempner! Einer meiner Freunde leidet unter zwanghafter Spielesucht. Die Zeit, die er am PC verbringt, lässt sich teilweise nur in zweistelligen Zahlen angeben und kommt sogar an die von Felix Schütz heran. Ich würde mich über einen Vorschlag freuen, wie ich meinen Freund wieder in das reale Leben einbinden könnte. Zu den gescheiterten Versuchen zählen inzwischen ein kaputter PC, zwei Freundinnen und zwei Fremdsprachen!

Servus: Alex

Irgendwie bist du falsch gewickelt. Ich habe keinerlei Erfahrung als Seelenklempner. Ich baue keine Menschen auf, sondern gebe ihnen den Rest! Also eher ein Abbruchunternehmen denn eine Klempnerei. Dass ein kaputter PC nicht geholfen hat, liegt ja auf der Hand. Wer braucht schon einen kaputten PC? Auch zwei Fremdsprachen sind relativ nutzlos, weil man bei Spielen gut mit Deutsch und Englisch auskommt und kaum weitere Sprachen benötigt. Aber wenn auch zwei Freundinnen nichts geholfen haben, ist deinem Kumpel echt nicht mehr zu helfen. Wenn dies ein Western und er ein Pferd wäre, würde ich dir an dieser Stelle mit traurigem Gesichtsausdruck ein Gewehr in die Hand drücken.

Baustellen-simulator



„Das Spiel gibt es schon!"

Hallo Rainer!

*Ich bin PC-Games-Leser der ersten Stunde und schlage immer zuerst deine Seiten auf. Nachdem du ja in den letzten Ausgaben über eine Spielidee berichtet hattest, habe ich heute eine (für dich) traurige Entdeckung gemacht: Das Spiel gibt es schon! Und zwar als Brettspiel: **Rush-Hour – Das geniale Stauspiel**. Habe dir als Beweis ein Foto angehängt. Der Vermerk „Ab 8 Jahren" bezieht sich sicherlich auf die Spieldauer. So eine Art Mindeststaudauer. Wird also wohl leider nichts mit dem Verkauf der Idee an die Spiele-Industrie. So bleibst du uns aber wenigstens noch lange als Leserbriefonkel erhalten. Mach weiter so!*

Grüße aus Herborn, Steffen



Da muss ich aber energisch widersprechen. Besagtes Spiel hat mit meiner Idee nicht allzu viel zu tun. Hier spielt man ja quasi die kreuzbraven Terraner, während man in meiner Version in die Rolle der Zerg schlüpft. In meiner Idee geht es ausschließlich um Erschaffung, Pflege und Aufrechterhaltung der Staus – nicht um die Flucht daraus. Aber weil ich gern bereit bin, etwas Neues auszuprobieren, habe ich mir das Spiel bestellt. Leider hat es auch mit Staus, wie ich sie kenne, recht wenig zu tun und entpuppte sich als ausgefuchstes Strategiespiel. Zu einem echten Stauspiel gehören mehr Verzweiflung, aufgeputschte Emotionen, Gewalt, Drama, Wahnsinn, Irrsinn und Blödsinn. Auch hat die Brettspielvariante wenig mit dem richtigen Leben zu tun, suggeriert sie dem Spieler doch ständig, dass er sein Auto aus dem Stau befreien könnte. Im Original ist das natürlich nicht so: Im besten Fall kann man von einem Spielfeld in ein anderes wechseln. Meine Idee ist somit immer noch zu haben und kann nach Absprache mit mir (und gegen einen geringen Obolus) gerne verwendet werden.

Eat and read

Heute: Versteckte Schnitzel

Wir brauchen:
(für zwei Portionen)

- Eine Packung Kloßteig
- 2 Schnitzel
- 2 Zwiebeln
- Ca. eine Tasse geriebenen Käse
- Crème fraîche

Wir würzen die Schnitzel mit Salz und Pfeffer und legen sie auf ein Backblech. Dann geben wir den Kloßteig in eine Schale – so viel, dass beide Schnitzel gut einen Finger breit damit bedeckt werden können. Drei bis vier Esslöffel Crème fraîche, den geriebenen Käse, Pfeffer und, wenn vorhanden, Muskat in den Teig einrühren (geht am besten mit den Händen) und die Masse halbwegs gleichmäßig auf den Schnitzeln verteilen. Das Ganze kommt dann für eine Stunde bei 200 Grad in den Ofen – fertig.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Salat

Guten Morgen, Rainer!

Ich schätze deine Seiten sehr, aber nach dem „Maissalat" war mir klar, dass du tatsächlich mit Salat auf Kriegsfuß stehst. Deswegen hier einer meiner Lieblingssalate, Zeitaufwand um die fünf Minuten.

Liebe Grüße aus Wien an meine Heimatstadt, Julia

PS: Deine Seiten in der PC Games werden bei uns zu Hause traditionell zuerst gelesen – danke für so viele Tränen in den Augen vor Lachen!

Vielen Dank für dein Salatrezept. Aber meine Kochecke soll in erster Linie dazu dienen, Männer an den Herd zu bringen, die zum Kochen ein eher äh … ambivalentes Verhältnis haben. Damit man sie nicht verschreckt, ist es auch wichtig, dass schnell

und unkompliziert ein schmackhaftes Ergebnis vorliegt. Und genau da liegt das Problem mit deinem Salat. Man(n) benötigt dazu u. a. Pinienkerne, Feldsalat und Balsamico – drei Dinge, die man in einem Männerhaushalt genauso oft vorfindet wie Häkeldeckchen, Nähzeug und Schneebesen. Aber für meine Leser tue ich ja bekanntlich alles. Ich begab mich also in den Supermarkt, um alles einzukaufen. Den Essig zu finden war ja noch halbwegs einfach, aber hast du auch nur die geringste Vorstellung, vor welchen Schwierigkeiten ein Mann steht, der Pinienkerne einkaufen muss? Man(n) erkennt diese Dinger ja nicht von Weitem (übrigens von Nahem auch nicht) und ist darum gezwungen, alle Packungen zu lesen, in denen sich bröselige Körnchen befinden! Das nächste Problem ist Feldsalat. Wächst nicht jeder Salat auf dem Feld? Gibt es auch Wiesensalat? Waldsalat? Diese Fragen schossen mir durch den Kopf, während mich ein paar Hausfrauen misstrauisch beäugten. Aber bekanntlich bildet Lesen ja. Zum Glück kann man Feldsalat auch fertig (und vor allem beschriftet!) abgepackt kaufen. Wenn du das dazugeschrieben hättest, wäre mir viel Peinlichkeit erspart geblieben! Also ab mit meiner Beute an die Kasse. Auch die Kassiererin hatte diesen Blick: eine Mischung aus Mitleid, Neugierde und Schadenfreude. „Nein, ich zahle bar und bin wirklich hetero“, entfuhr es mir und ich verließ den Laden fluchtartig. Nach diesem traumatischen Erlebnis brauchte ich unbedingt eine Currywurst mit Pommes. Schon alleine deshalb halte ich es für ein dummes Gerücht, dass man von Salat abnehmen kann! Nichtsdestotrotz hab ich deinen Salat probiert und er hat wirklich gut geschmeckt – dank der Currywurstpause war der erste Hunger ja schon gestillt. Allerdings hast du vergessen zu erwähnen, dass man Feldsalat unbedingt vorher waschen sollte, denn das Knusprige in meinem Salat waren NICHT die Pinienkerne.

Mehr Quiz

„Wenn Sie es wissen, waere ich dankbar.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
bei dem blassen, bei Licht(blitz) zusammenfahrenden Kollegen koennte es sich um einen Redakteurassistenten handeln. Diese Unterspezies zeichnet sich durch die hauptsaechlich aus Kaffee und Zigaretten bestehende Nahrungsaufnahme aus. Diese scheuen Wesen sieht man selten oberhalb des Kellers, wo sie Spiele testen und Artikel verfassen. Solange diese mit Imps vergleichbaren Lebewesen mit Koffein und Nikotin versorgt werden, gehen sie 100 % loyal ihrer Arbeit nach, sodass die Redakteure ihren wichtigen Farmville-Konten nachgehen können.

In Hoffnung auf eine positive Antwort und mit hochachtungsvollen Grueßen aus Dænemark, Nils Kløcker

PS: Ich habe leider vergessen, wie man die deutschen Umlaute auf einer daenischen Tastatur hinbekommt. Wenn Sie es wissen, waere ich dankbar.

Putzige Idee, aber leider ebenso falsch wie unsinnig. Keiner unserer Redakteure verfügt über einen Assistenten und die von Ihnen beschriebene Spezies ist hier leider unbekannt. Wenn Sie uns dazu sachdienliche Hinweise geben könnten, wären wir Ihnen sehr verbunden. Selbst Praktikanten erwarten heutzutage ja neben Kaffee und Zuwendung auch Zuwendungen finanzieller Art – und scheu sind die auch so ganz und gar nicht. Leider kann ich Ihnen nicht sagen, wie auf einer dänischen Tastatur deutsche Umlaute erzeugt werden können. Das hat einen ganz einfachen Grund: Ich habe noch nie versucht, in Dänemark etwas zu schreiben, was darin begründet sein mag, dass ich bisher nie in Dänemark war. Aber bevor jetzt alle Dänen erleichtert aufatmen: Ich bin schon mal gefährlich nahe dran gewesen!

Sucht

„Besonders aufgefallen ist mir der Kollege Felix Schütz.“

Hey Rainer,
hab mich mal durchgerungen, dir zu schreiben, denn mir ist aufgefallen, dass ihr in der Redaktion ja alle viel PC spielt. Besonders aufgefallen ist mir der Kollege Felix Schütz, der bei ***Fallout New Vegas*** *innerhalb eines Monats 41 Stunden verbuchen konnte. Außerdem spielte er* ***Tomb Raider*** *zwei Mal durch und kommt so auf insgesamt 56 Stunden Spielzeit – in der Arbeit. Doch der besagte Redakteur spielt noch mehr. So kann er es auch in der Freizeit nicht lassen und protzt*

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Offenbar ist unser Nico bekannt wie ein bunter Hund und per Los geht der Preis an Wulf Dreher.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Zweifellos hat Jaroslaw den coolsten Ort gefunden, um einen Blick in die PC Games zu werfen.



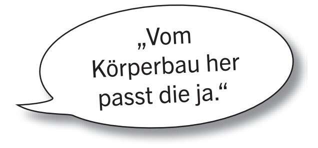
Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

in nahezu jedem seiner „Was bewegte die Redakteure in diesem Monat“-Kasten mit seinen durchgespielten Spielen. So auch im November, als er insgesamt acht Spiele mit wohl einer Durchschnittsspielzeit von 20 Stunden konsumierte. Wenn man das hochrechnet und auf die Spielzeit eines Tages kürzt, kommt man auf eine geradezu alarmierende Zahl von sieben Stunden pro Tag! Doch auch die restliche Zeit sitzt er wohl vor den PC, was gravierende Folgen haben kann, da die permanente Bestrahlung das Hirn schädigt und soziale Kontakte vernachlässigt werden.

Mit besten Grüßen des Suchtberaters, TiM

Ich würde das jetzt nicht so eng sehen wie du, denn Kollege Felix spielt ja nicht nur aus Spaß an der Freud, sondern auch, weil das Spielen ein Teil seines Broterwerbs ist. Ein erheblicher Anteil der Bevölkerung geht täglich einem Beruf nach und Arbeitszeiten von 40 bis 45 Stunden oder noch mehr sind nicht ungewöhnlich. Wenn man dann noch berücksichtigt, dass Felix hier Beruf und Hobby vereinen kann, ist die Stundenzahl nicht ungewöhnlich und alarmierend schon gleich gar nicht. Jedwede Berufstätigkeit führt dazu, dass soziale Kontakte vernachlässigt werden! Und da haben es Leute wie meine Kollegen und ich sogar viel einfacher als viele andere. Zumindest können wir bei den dennoch bisweilen stattfindenden sozialen Kontakten zugeben, womit wir unseren Lebensunterhalt verdienen, während andere aus reiner Selbsterhaltung schweigen müssen und nur mit anderen Mitarbeitern des Finanzamtes verkehren.

Noch mehr Quiz



Hallo Rainer,

*zum Quiz: Ich vermute mal stark, dass es sich diesen Monat um den Redakteur Toni Opl handelt. Adresse ist unten angeführt. Aber wieso hast du im Video die Ratte Emile (heißt die so?) aus **Ratatouille** auf deinem Tisch? Vom Körperbau her passt die ja, aber bist du, was Essen angeht, wirklich so oberflächlich wie die Ratte im Film? Ich warte mal auf ‘ne Antwort, bis dann.*

Max Schmöle

Weder Nico noch Toni waren sonderlich glücklich darüber, dass du sie verwechselt hast. Aber die Ähnlichkeiten sind ja auch echt verblüffend! Beide haben zwei Augen, eine Nase und einen Mund, wobei ich mir bei Nico nicht so ganz sicher bin, ob der wirklich nur zwei Augen hat. Und ja, bei der Ratte handelt es sich wirklich um Emile. Er steht auf meinem Schreibtisch, weil es sich dabei um ein Geschenk handelt. Und nein, ich hab keine Ähnlichkeit mit Emile – meine Beine sind viel länger.

Viel mehr Quiz

Hi Rossi,

wenn ich das richtig verstanden habe, soll ich dir eine E-Mail schicken, wenn ich erraten kann, wer auf dem Foto auf Seite 140 abgebildet ist. Es handelt sich um Nico Balletta, Redakteur. Solltest du nicht der Richtige sein für diese Antwort (es ist etwas verwirrend geschrieben, mit „Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt“ ist nämlich nicht gesagt, ob dir oder Nico), dann leite sie doch bitte einfach an den/die Zuständige(n) weiter.

Danke: Ingo Blaser

Ja, du hast natürlich richtig geraten. Allerdings verwirrt es mich ein wenig, dass dich meine Beschreibung der Teilnahmebedingungen verwirrt. Wenn ich schreibe „mir eine E-Mail schickt“, wen könnte ich damit wohl meinen? Einen Kollegen wie Martin Ingo Rudolph haben wir nicht. Insofern bin ich schon davon ausgegangen, wenn ich „mir“ schreibe, „mich“ gemeint ist, also eigentlich ich. Ich bin jetzt selbst ein wenig verwirrt. Mich sollte solche E-Mails eigentlich gar nicht lesen. Mir braucht Urlaub und ich auch.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(P) Personalausweis, neuer

Neuestes Produkt, um die Bevölkerung zu beschäftigen. Soll den alten Perso ersetzen und um neue Inhalte ergänzen. Dank Lesegerät kann man damit auch Verträge online und rechtsverbindlich abschließen oder sein Alter online nachweisen. Wurde Ende 2010 eingeführt und irgendwann sollen irgendwie irgendwelche Funktionen hinzukommen. Genießt in weiten Teilen der Bevölkerung das gleiche Vertrauen, das man auch Gebrauchtwagenverkäufern entgegenbringt.



Bildquelle: personalausweisportal.de

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

USB Stressball





Bei dem Gegenstand, der seit einigen Tagen auf meinem Schreibtisch liegt und Kollegen mit schmutziger Fantasie immer wieder zu ebensolchen Kommentaren veranlasst, handelt es sich um einen USB Stressball. Nachdem eine kleine Software installiert und unter Admin-Rechten gestartet wurde, lassen sich damit beliebige Bildschirminhalte quetschen, stauchen, dehnen und verbiegen. Sieht gewöhnungsbedüftig aus, hat aber gerade bei nervigen E-Mails oder Fotos von Vorgesetzten eine ungemein befreiende, fast meditative Wirkung und ist mit € 23,90 deutlich preiswerter als der Besuch bei einem Therapeuten.

http://www.getdigital.de/products/USB_Stressball

Bildquelle: getDigital.de

Im nächsten Heft

❑ Test

Crysis 2



Die Ego-Shooter-Fortsetzung des Jahres. Aber kann das neue, äußerst ambitionierte Crytek-Werk sowohl im Solo- als auch im Mehrspielermodus vollends überzeugen?

❑ Test

Darkspore | Action-Rollenspiel in cooler Optik mit süchtig machender Sammelkomponente.



❑ Test

Assassin's Creed: Brotherhood | Ezio und sein Assassinenclan suchen endlich den PC heim!



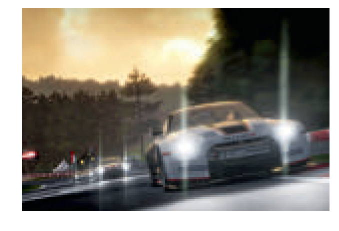
❑ Test

Homefront | Das Shooter-Highlight: Retten Sie Amerika vor den fiesen koreanischen Invasoren.



❑ Test

Need for Speed Shift 2 | Die ultimative Rennspielerfahrung für Simulationsfans?



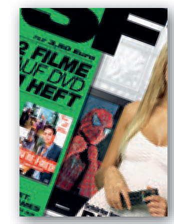
PC Games 04/11 erscheint am 30. März!

Vorab-Infos ab 25. März auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Über 50 Grafikkarten im Test. Booklet: Crysis 2 im großen Technik-Check. Herausnehmbarer Cebit-Wegweiser für Spieler.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: Große Notebook-Marktübersicht. Special: Handymythen entlarvt. Im Test: Surround-Headsets, Smartphones u. v. m.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Christian Gögelein, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650
Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.